MAGNA MEDIA

Die Nr. 1
Das meistgelesene
Amiga Magazin

öS 62,-/sfr 7,80 Lit 11000/hfl 9,50 DM 7,80

AMIGA MAGAZIN

7/95 Das Computer-Magazin für A

Escom & Amiga: Ziele, Pläne & Strategien

Workshop, Test und Übersicht

Animationen leicht gemacht

Public Domain

Spitzen-Software fast geschenkt



TESTS
- Dateimanager: Directory Opus 5
- Musikprogramm: Samplitude 2.1
- Turbokarte: Sonnet
- LED-Drucker: Kyocera FS 400

Neuer Kurs

ARexx-Power ganz einfach

SPIELE-HITS AMIGA play
- Super Skidmarks
- High Seas Trader
- Flamingo Tours
- Lollypop

Sirius-Genlock



Audio und Video
Zum Videobild gehört auch der gute Ton. Beim Sirius-Genlock lassen sich zwei Tonquellen z.B. vom Videoplayer, CD-Spieler oder Mikrofon mischen. Natürlich können die Audiofader automatisch oder bildunabhängig gesteuert werden.



Bild und Ton

Blue-Box-Keying
Eine beliebige Hintergrundfarbe im Videobild (meistens blau) kann ausgestanzt und durch eine Grafik, ein Bild oder sonstige Computerszene ersetzt werden. So bezwingen Sie den Mount-Everest vom Wohnzimmer aus!

Alphachannel
Die bei guten Genlocks üblichen Stanz- und Fadingfunktionen wurden um den Alphachannel erweitert. Damit läßt sich z.B. eine Einblendung klar hervorheben, ohne den Hintergrund völlig zu verdecken.



Alphachannel

Autofader
Neben dem extrem sauber und gleichmäßig ablaufenden manuellen Fading, kann dies auch automatisch erfolgen. Die Fade-Dauer ist für Video und Computer getrennt einstellbar (0,5...20s).

Standby- und Bypass-Modus
Das Genlock kann immer angeschlossen bleiben! Im Standby-Modus wird das Computerbild 1:1 zum Monitor durchgeschaltet und das Videobild unverändert zu den Videoausgängen. Lästiges An- und Abstecken des Genlocks entfällt.

Softwaresteuerung
Damit können z.B. Scala Scripts oder Videotitel vollautomatisch eingeblendet oder die Keyfunktion invertiert werden. Ideal auch beim Schneiden mit dem Computer, da einem viele Handgriffe abgenommen werden.



Titel & Grafik

Testbild zur Einmessung
Ein geeichter Testbildgenerator im Sirius-Genlock erlaubt das exakte Einmessen auf Ihren Computer. Dadurch lassen sich Video- und Computerbild perfekt angleichen und verhindern übersteuerte oder zu dunkle Aufnahmen.

Video-Enhancer
Das Sirius-Genlock bietet optimale Signalqualität. Zusätzlich können Farbe, Helligkeit, Kontrast und Farbton geregelt werden. Durch die Signalaufbereitung werden Kopien besser als ohne Genlock.

Für alle Amigas und auch PC
Mit der Pegasus PC->Video Karte kann dieses Genlock auch am MS-DOS Rechner betrieben werden.



Blue-Box-Keying

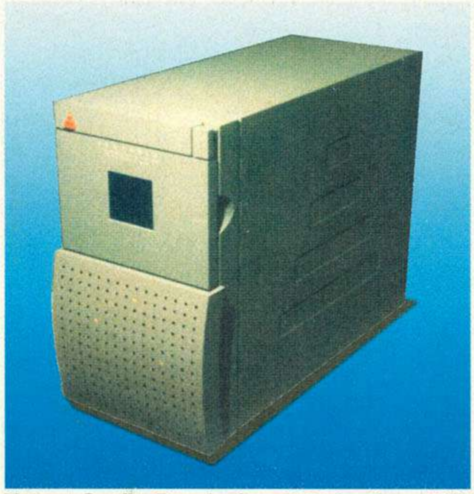
electronic-design

Vertrieb in Österreich:
ART
ANIMATION RAYTRACING TEAM
3300 Amstetten, Feldstraße 13
Tel. 0043 - (0) 7472 / 63566-0

Electronic-Design GmbH Detmoldstr. 2 80935 München
Tel: 089 / 351 50 18 Fax: 089 / 354 35 97
Internat: Phone:+49-89 / 354 53 03
Fax: +49-89 / 354 56 74

Back to the future

■ Fünf Wochen nach der Amiga-Auktion in New York lud die Escom AG Ende Mai zur ersten weltweiten Pressekonferenz nach Frankfurt ein. Spätestens jetzt wurde auch den letzten Kritikern klar, daß Escom das Amiga-Geschäft sehr ernst nimmt. Hier die aktuellen Pläne:



Neues Outfit: Der Amiga 4000 in einem Minitower-Gehäuse inkl. Lautsprecherboxen

■ Die Commodore- und Amiga-Geschäfte werden strikt getrennt. Unter dem Commodore-Label werden auf Intel-Prozessoren basierende PCs vertrieben, der Amiga mit Motorola-Prozessoren deckt einen eigenständigen Bereich ab. Es werden alle möglichen und sinnvollen Vertriebskanäle genutzt: Fachhändler, Kaufhausketten und Versandhändler. Die Escom-Filialen sind nur eine von vielen Möglichkeiten.



■ Neu gegründet wurde die Amiga Technologies GmbH, eine 100%-Tochter von Escom. Sie ist die weltweite Zentrale einer internationalen Firma mit Sitz in Bensheim bei Frankfurt. 50 Angestellte sollen sich in Zukunft um folgende Aufgaben kümmern: Entwicklung, Support für Entwickler, Händler und Endkunden, Marketing, Public Relations und Verwaltung. Die Hardware-Entwicklung findet voraussichtlich wieder in den USA in Philadelphia statt. An neuen RISC-Amigas arbeitet man bereits intensiv.

■ Die großen Multimedia-Anwendungen wie Pay-TV, Video on demand, Home-Banking und -Shopping werden für den Amiga-Markt immer interessanter. Dies ermöglicht der Amiga mit Settop-Boxen zu günstigen Preisen um die 400 Mark. Für den amerikanischen Markt, der in dieser Beziehung schon deutlich weiter entwickelt ist, wurde mit VisCorp ein Lizenzabkommen abgeschlossen. Für Firmen, die die Amiga-Technologie in ihr Produkt integrieren wollen, besteht die Möglichkeit, Lizenzen zu erwerben.

■ Die ersten Amigas werden bereits in diesem Herbst ausgeliefert. Als erstes wird im September der Amiga 4000 im Towergehäuse und mit SCSI-Host-Adapter ausgeliefert. 15 000 Geräte sollen mit 68040- und 10 000 mit 68060-Prozessoren bestückt sein. Ab Oktober werden rund 150 000 Amiga 1200 in den Verkaufsregalen stehen. Die zukünftigen Amiga 1200 werden aller Voraussicht nach im nächsten Jahr mit einem 68EC030-Prozessor ausgestattet sein. Im kommenden Frühjahr gibt es das CD^{32} und den Amiga 1300, ein Amiga 1200 mit Anschlußmöglichkeit für ein CD-ROM-Laufwerk. Zum heutigen Zeitpunkt gibt die Amiga Technologies GmbH noch keine Preise bekannt, verspricht aber, mit lukrativen Angeboten in den Markt zu gehen.

■ Endlich soll der Amiga das passende Äußere zu seinen inneren Werten bekommen. Für den Amiga 4000T existiert bereits eine Designstudie eines Minitowers mit eingebautem Lautsprecher und dem neuen Amiga-Logo. Für diese Aufgabe wurde der weltbekannte Prof. Dr. Esslinger (frogdesign) gewonnen. Er ist der Gründer des Lehrstuhls Strategisches Design an der staatlichen Hochschule für Gestaltung in Karlsruhe. Für die weiteren Amiga-Modelle werden noch dieses Jahr die neuen Designs vorgestellt, man darf gespannt sein.

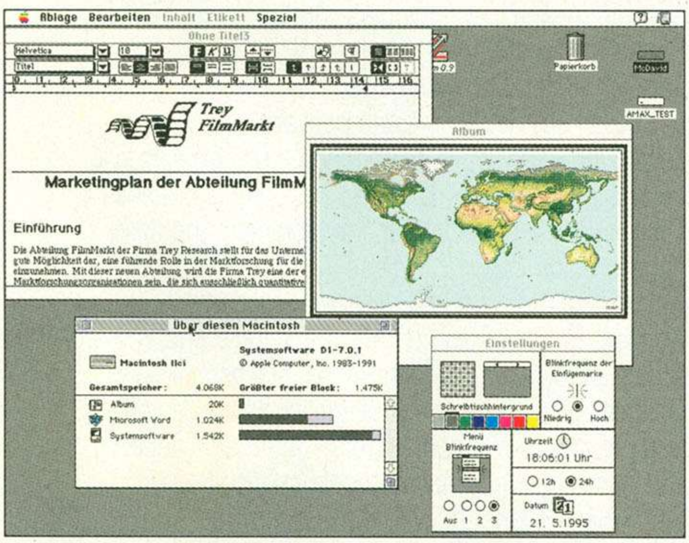
■ All diese Pläne zeigen, daß Escom die Fähigkeiten des Amiga sehr gut kennt. Wenn im Herbst die Amigas ausgeliefert werden und Werbeaktionen anlaufen, dann ist der Amiga zukünftig wieder ein wichtiger Bestandteil in der Computerwelt.

Herzlichst Ihr

S. Quinkertz

Stephan Quinkertz
Chefredakteur





Kein Macintosh: »ShapeShifter« nennt sich der ultimative Mac-Emulator, der als Shareware erhältlich ist und mit der richtigen CPU sogar eine Quadra überflügelt ab Seite 120

Kurztests

Diese Software finden Sie auf unserer AMIGA-PD

Test: Hardware

Tips & Tricks

Public Domain

Rubriken



Toller Wettbewerb: Schicken Sie uns Ihr Demo, es gibt Hard- und Software zu gewinnen. Egal, ob Assembler oder Demo-Maker, alle können mitmachen. Seite 29



Digital: Nicht-linearer Schnitt mit der M-JPEG-Karte »VLab Motion«. Ob jetzt wirklich alles so funktioniert, wie man es erwarten darf, erfahren Sie ab Seite 106



Turbo: Das erste 6fach-Speed-CD-ROM-Laufwerk wird vorgestellt, mit Übertragungsraten von rund 1 MByte/s. Auch bei den langsameren Laufwerken tut sich einiges. ab Seite 112

AMIGA play

GROSSER SPIELETEIL ab Seite 63

Bildbearbeitung

Photogenics

Seit Juni '95 wird die neue Version 1.2 bzw. das Update von 1.1a auf 1.2 ausgeliefert. Neue Funktionen sind:

➪ Warp-Modul: Es erlaubt, Teile des Bildes zu stauchen, strecken und zu verformen.

➪ Transparenz: Es ist jetzt möglich, verschiedene Transparenzverläufe zu definieren und Rechtecken, Kreisen usw. zuzuweisen.

➪ Ausschneiden: Bildteile lassen sich nun ausschneiden, um z.B. Ränder zu entfernen.

Weiterhin wurde die Bildschirmdarstellung auf nicht-AA-Amigas verbessert und ein HAM6-Modus hinzugefügt. Der überarbeitete Kompositionsmodus erlaubt es, zwei Bilder durch den Einsatz von Malmodi völlig anders zu komponieren. Neben neuen Malmodi (colourise, gamma, mirage, jitter usw.) werden auch mehr Dateiformate unterstützt (TIFF, PCX, IFF-HAM6, Retina, ProGrab, usw.). Preis: ca. 160 Mark, Update von 1.1a deutsch auf 1.2 deutsch ca. 40 Mark.



24-Bit-Darstellung: Photogenics öffnet auf Grafikkarten mit CyBERgraphics-Treiber auch einen 24-Bit-Bildschirm

➪ Drucken: Bilder lassen sich mit jedem Drucker, zu dem es einen Workbench-Treiber gibt, drucken. »Studio 2« wird direkt unterstützt (nicht im Lieferumfang).

➪ CyBERgraphics: Photogenics unterstützt nun auch 15-, 16- und 24-Bit-Bildschirmmodi des CyBERgraphics-Standards (CyBERgraphics nicht im Lieferumfang).

GTI GmbH, Zimmersmühlenweg 73, 61440 Oberursel, Tel. (0 61 71) 8 59 34, Fax (0 61 71) 83 02

CD-ROMs

Silberscheiben

Gateway!: Die CD enthält das Amiga-UNIX-Paket »NetBSD« 1.0, X-Windows R6 mit zusätzlichen Applikationen und Netzwerkprogramme für den Amiga. Für viele Programme sind Quellcodes für diverse Plattformen enthalten. Zahlreiche Anwendungen für AmiTCP bzw. Envoy und Texte aus dem Internet sollen den Anschluß ans Internet einfacher machen. Preis: 20 Mark.

Aminet 6 Seit der »Aminet 5« haben sich schon wieder ca. 540 MByte neue Daten auf dem Aminet eingefunden, die jetzt auf der »Aminet 6« sind. Etwa 400 MByte davon sind Demos, der andere Teil setzt sich aus Tools, Utilities, Anwendungen, Dokumenten, Bildern und Musikstücken zusammen. Preis: 25 Mark.

World-Info '95: Auf der CD sind Infos zu allen 194 Ländern und zu über 700 Städten. Dazu gehören: Geografie, Klima, Landkarten, Sprache, Essen, Religion, Politik uvm. Schwierige Begriffe werden erklärt. Systemvoraussetzungen: Computer mit AMosaic oder NetScape (z.B. Amiga, Mac, Windows), Bildschirmauflösung 640 x 480 Bildpunkte mit 256 Farben und Soundausgabe. Preis: 80 Mark

Light-ROM 2: Mehr als 300 MByte Lightwave-Daten sind auf der CD: Texturen, Bilder, Toaster-Überblendeffekte, CG- und PostScript-Schriften, animierte Texturen, 3-D-Objekte sowie Tools. Alle Objekte, Texturen und Bilder sind als Minibilder (Thumbnails) gespeichert, um die Auswahl zu erleichtern. Preis: 90 Mark.

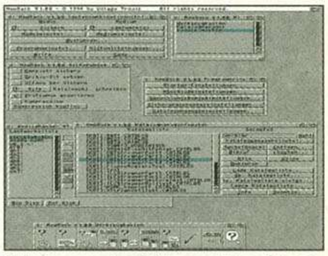
Stefan Ossowskis Schatztruhe GmbH, Veronikastr. 33, 45131 Essen, Tel. (02 01) 78 87 78, Fax (02 01) 79 84 47

Sicherungs-Programm

NewBack

»NewBack« behandelt Sicherungen wie virtuelle Laufwerke, auf die man Daten kopiert. Für zu sichernde Daten, läßt sich eine eigene Struktur definieren, die völlig unabhängig von der Struktur der Festplatte ist.

Beim Sichern legt NewBack die Daten in einem Archiv ab; beim Zurückschreiben lassen sich die Daten entweder an die ursprüngliche oder eine andere Stelle kopieren. Mit Hilfe von Index-Dateien wird die Sicherung bzw. Rücksicherung deutlich beschleunigt.



Sicher ist sicher: NewBack bietet ein neues Kozept für die Sicherung von Daten

Die Sicherung erfolgt auf SCSI-Streamer, Floppy-Streamer, Festplatten, Disketten, MODs, Wechselplatten, Festplattenpartitionen oder in eine Datei. Medienwechsel während des Sicherungsvorgangs sind möglich.

Die Sicherung erfolgt unabhängig vom Quellformat (z.B. Spieledisketten, MS-DOS-Partitionen). Bei Fehlern entscheidet der Benutzer, ob sie übersprungen oder ignoriert werden. Prüfsummen sorgen für fehlerfreie, wiederhergestellte Daten. Preis: ca. 100 Mark.

Village Tronic, Wellweg 95, 31157 Sarstedt, Tel. (0 50 66) 70 13-0, Fax (0 50 66) 70 13-49

3-D-Schriftkonverter

CinemaFONT

Das Zusatzprogramm für »MaxonCinema 4D« konvertiert Adobe-Type-1-Zeichensätze in lineare Polygone oder 3-D-Objekte.



Konverter: Adobe-Typ-1-Schriften lassen sich nun für Cinema 4D umwandeln

Es lassen sich nicht nur komplette Schriften, sondern auch einzelne Buchstaben bzw. Wörter konvertieren. »CinemaFONT« arbeitet entweder allein oder zusammen mit MaxonCinema 4D. Die Schriften lassen sich entweder direkt an Cinema 4D übergeben oder speichern.

Die Genauigkeit der Polygonumwandlung ist einstellbar. Kerninginformationen (»*.AFM«-Datei) werden berücksichtigt, wenn sie verfügbar sind. Systemanforderungen: mindestens 1 MByte RAM und Amiga-OS 2.04. Preis: 100 Mark.

MAXON Computer GmbH, Industriestr. 26, 65760 Eschborn, Tel. (0 61 96) 48 18 11, Fax (0 61 96) 4 18 85

PCMCIA-Host-Adapter

CD-1200 Plus

Ab sofort gibt es von AlpaData für den Amiga 1200 einen Host-Adapter mit PCMCIA-Schnittstelle, der es ermöglicht, ATAPI-kompatible IDE-CD-ROM-Laufwerke zu betreiben. Es werden alle gängigen CD-Aufzeichnungsformate unterstützt (ISO 9660, Rockridge und Mac HFS).

Zum Paket gehört neben dem Host-Adapter selbst auch ein Metallgehäuse, Schrauben, Audio- und Datenkabel. Die beigelegte Treiber-Software »CacheCDFS 2« ist Photo-CD- und Multisession-kompatibel. Ein CD32-Emulator wird ebenfalls mitgeliefert. Preis: 230 Mark.



Das Plus: Am CD-1200 Plus laufen alle ATAPI-kompatiblen CD-ROM-Laufwerke

ComGo GmbH, Schwantalersrt. 12, 80336 München, Tel. (0 89) 3 21 10 33, Fax (0 89) 3 17 49 57

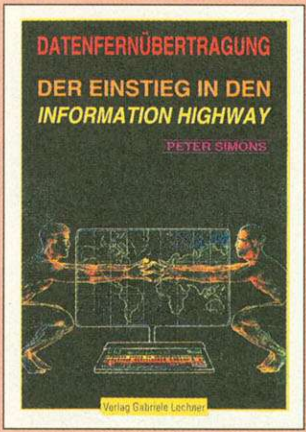
DFÜ-Buch

Info-Highway

Das Buch »Der Einstieg in den Information-Highway« bietet wichtige Informationen und Grundlagenwissen zu Information-Highways, Netzwerken, Internet, World Wide Web (WWW) und Mailboxen. Aus dem Inhalt:

- Theoretische Grundlagen der Datenfernübertragung
- Vorstellung der wichtigsten Modemtypen
- Beschreibung wichtiger Modemkommandos
- Grundlagen für die Nutzung von Mailboxen
- Vergleich der verschiedenen Online-Dienste (Compuserve, Internet usw.)
- Vorteile von Online-Diensten

Das Buch kostet ca. 70 Mark und ist auch im Buchhandel erhältlich (ISBN 3-926858-52-4). Weiterhin bietet der Verlag Gabriele Lechner Informationen, Beratung, Hard-, Software und Seminare zu den Themen DFÜ, ISDN, Internet, Compuserve und Btx sowohl für Firmen als auch für Privatpersonen an.



Nicht nur für Netz-Surfer: Hier findet man wichtige Infos zum Daten-Highway

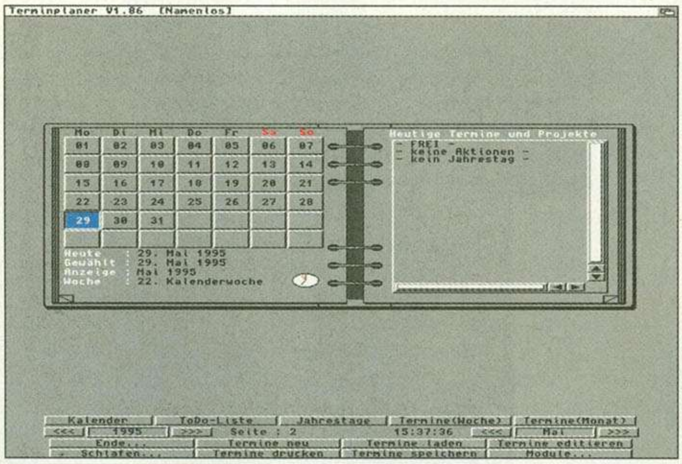
Verlag Gabriele Lechner, Bodenseestr. 91, 81243 München, Tel. (0 89) 8 34 05 91, Fax (0 89) 8 20 43 55

Terminplaner

Up to Date

»Up to Date« ist Terminplaner, Texteditor und Adreßmanager in einem Paket. Der Texteditor dient zum Bearbeiten von Texten und bietet neben Grundfunktionen wie Text markieren, ausschneiden und einfügen auch Layout-Funktionen, Textbausteine und ein schnelles Suchen und Ersetzen. Im Adreßmanager werden Daten zu Personen und Firmen verwaltet. Neben den üblichen Angaben wie Name und Adresse lassen sich bis zu drei Telefonnummern und zahlreiche weitere Informationen speichern. Geburtstage können direkt in den Terminplaner übernommen werden. Dieser hilft beim Planen und Festlegen von Terminen und Jahrestagen. Um die Übersicht zu behalten, lassen sich z.B. verschiedene Terminarten und Projekte farbig markieren. Ein »Terminassistent« hilft bei Terminkonflikten, indem er Alternativen vorschlägt. Das Programm und die 95seitige Anleitung sind in deutsch. Systemanforderungen: Amiga mit mindestens 1 MByte RAM und Amiga-OS 2.0. Preis: 80 Mark.

AmigaOberland, In der Schneithohl 5, 61476 Kronberg, Tel. (0 61 73) 6 50 01, Fax (0 61 73) 6 33 85



Gedächtnisstütze: Up to Date ist nicht nur für Termin-, sondern auch für Datenverwaltung und für Textbearbeitung gut

Netzwerk

AmigaLink

»AmigaLink« ist eine einfache Netzwerklösung für den Amiga. Die Hardware wird jeweils in den Disketten-Port gesteckt und über Koaxialkabel verbunden. Bis zu 20 Amigas lassen sich so mit einem bis zu 100 m langen Kabel verbinden. Der Treiber ist SANA-2-kompatibel und erlaubt den Aufbau eines Netzwerks unter Envoy 2.0, AmigaLink 2.0 oder AmiTCP. Übertragungsgeschwindigkeiten bis zu 57 KByte/s auf Hardware-Ebene sind möglich. Zum Grundpaket gehören zwei AmigaLink-Adapter (inkl. T-Stück und Terminator), 5 m Kabel, wahlweise Envoy 2.0 (ab Amiga-OS 2.0) oder AmigaLink 2.0 (ab Amiga-OS 1.3) und Handbuch. Preise: AmigaLink 190 Mark, Erweiterung 90 Mark.

ABF Electronic GbR, Postfach 40 01 43, 70401 Stuttgart, Tel. (0 71 52) 93 79-04, Fax (0 71 52) 93 79-05

KURZMELDUNGEN KURZMELDUNGEN

Neuer Preis für TVPaint 3.0: Ab sofort kostet das 24-Bit-Malprogramm »TVPaint 3.0« nur noch 1000 Mark. Die Studentenversion sowie ein Update von einem beliebigen anderen Malprogramm kostet 600 Mark. Für das Update von TVPaint 2.0 auf 3.0 sind 500 Mark zu zahlen.

Activa International GmbH, Adlerhorst 15, 22459 Hamburg, Tel. (0 40) 5 55 20 65, Fax (0 40) 5 55 20 66

AlphaPower-Upgrade: Ab sofort gibt's ein CD-ROM-Upgrade-Kit für alle AlphaPower-Host-Adapter, um ein IDE-CD-ROM-Laufwerk daran zu betreiben. Das Set besteht aus Netzteil, Gehäuse, Kabel, Software und einer Audiodurchführung. Preis für das »Alpha-CD-Kit A500«: ca. 230 Mark, inkl. Zweifach-speed-CD-ROM-Laufwerk ca. 425 Mark, inkl. Dreifach-speed-CD-ROM-Laufwerk ca. 550 Mark.

Fischer Hard & Software, Schierholzstr. 33, 30655 Hannover, Tel. (05 11) 57 23-58, Fax (05 11) 57 23-73

Merlin-Umbau: Der Hardware-Umbau der Grafikkarte wird ab sofort vom Entwickler K. W. Riedel durchgeführt. Er ist täglich von 17.00 bis 20.00 Uhr unter Tel. (0 62 33) 2 02 10 erreichbar. Mit dieser Umstellung ergeben sich auch neue Preise für die ProDev-Produkte: ProBench 1.0 75 Mark, ProBench 2.0 150 Mark, Update von 1.0 auf 2.0 100 Mark, ProDig 1.0 120 Mark, XI-Paint 3.1 (Merlin-Version) 150 Mark.

ProDev, Alter Weg 1, 53773 Hennef, Tel. (0 65 56) 75 36, Fax (0 65 56) 75 36, Mailbox (0 22 42) 8 66-1 32

Real 3D 3.0: Die Preise für die neue Version des Raytracers bzw. für Updates stehen nun fest: Real 3D 3.0 1000 Mark, Update von 2.0 auf 3.0 400 Mark, Update von der Studentenversion auf 3.0 570 Mark, Update von einem beliebigen 3-D-Programm auf 3.0 570 Mark.

Activa International GmbH, Adlerhorst 15, 22459 Hamburg, Tel. (0 40) 5 55 20 65, Fax (0 40) 5 55 20 66

Neuer Imagine-Distributor: Die Firma CAD-Art ist ebenfalls Distributor des Raytracers »Imagine«. Zusätzlich bietet die Firma Schulungen für Imagine und einen DIA-Belichtungs- bzw. Druckservice an.

CAD Art, Rheinstr. 59, 41836 Hückelhoven, Tel. (0 24 33) 4 36 75, Fax (0 24 33) 4 36 75

Lizensierung der Amiga-Technologie: Die Escom AG und die Visual Information Services Corp. (VisCorp) wollen im Bereich des interaktiven Fernsehens zusammenarbeiten. Beide Unternehmen unterzeichneten eine Absichtserklärung, die VisCorp autorisiert, die Amiga-Technologie und das Amiga-OS für die Entwicklung von Set-Top-Boxen zu verwenden.
Als dritten Kooperationspartner wird die ESD Technologie-Entwicklungs-GmbH Leipzig ein Sicherheits und Abrechnungssystem in Form einer elektronischen Kreditkarte einbringen. Dieses System gewährleistet die sichere Informationsweitergabe an Endkunden und die Distribution von Filmen, Programmen usw. in Netzen sowie auf CD. Ein spezieller Chip ermöglicht die rasche und sichere Berechnung der genutzten Online-Dienste und verhindert den Mißbrauch bei der Nutzung des interaktiven Fernsehens.

Escom AG, Tiergartenstr. 9, 64646 Heppenheim, Tel. (0 62 52) 7 09-0, Fax (0 62 52) 7 09-4 17

Support für bsc-Produkte: Ab sofort übernimmt die Firma ComGo GmbH (AlfaData) den Support für folgende bsc-Produkte: Multiface III, Tandem, CD-1200, CD-1200 Plus, AlfaPower, Oktagon 2008/5008 und AT-Bus 2008. Updates können von der Mailbox geladen oder bestellt werden.

ComGö GmbH, Schwantalersrt. 12, 80336 München, Tel. (0 89) 3 21 10 33, Fax (0 89) 3 17 49 57, Mailbox: (0 89) 14 38 07-90/-91/-92/-93, ISDN (0 89) 14 38 07-94/-95

AmiTCP 4.2: Die Netzsoftware verbindet Computer plattformübergreifend basierend auf dem TCP/IP-Protokoll. Als Grundlage dient der SANA-II-Treiber, der mit den meisten Netzkarten mitgeliefert wird. Unterstützend ist NFS, Tel-Net, ftp, etc. im Paket integriert. Preis: 150 Mark.

Village Tronic, Wellweg 95, 31157 Sarstedt, Tel. (0 50 66) 70 13-0, Fax (0 50 66) 70 13-49

KURZMELDUNGEN KURZMELDUNGEN

NOCH KRÄFTIG ZUBEISSEN KANN.

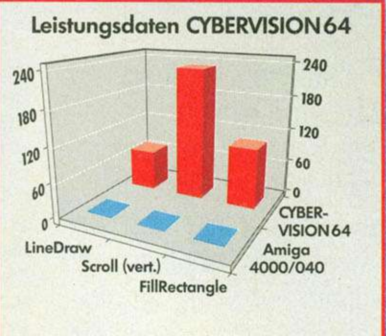
Z3 FASTLANE

1993 von den Lesern des AMIGA Magazins zum besten Festplattencontroller und zur besten A4000-Erweiterung sowie 1994 von den Lesern der AMIGA Plus zum besten Festplattencontroller gewählt, definiert der FASTLANE Z3 immer noch den Standard für Zorro3-SCSI-Power, und ist optimal für schnelle Zorro3-Anwendungen wie Digital Video & Audio Recording geeignet: Fast SCSI-II DMA Controller mit 32 Bit Zorro3-Interface ● Bis zu 10 MB/s auf dem SCSI-Bus, bis zu 16 MB/s auf dem Zorro3-Bus ● Integrierte RAM-Erweiterung, 32 Bit, bis zu 256 MByte mit Standard-8Bit-SIMMs ● Unterstützt Wechselplatten, Opticals, CD-ROM, Tape Streamer ● Umfangreiche Software mit Dynami-Cache und CD-ROM-Filesystem ● Für alle A3000, A4000/040 und A4000/030

FASTLANE Z3 — *DM 595,–*

FAST SCSI-II DMA Controller mit 32-Bit Zorro3-Interface, RAM-Option jetzt serienmäßig bis 256 MByte

Gewählt von den Lesern des AMIGA Magazins: Bester Festplattencontroller 1994



Gemessen mit Intuispeed V1.5, Amiga 4000/040 = Faktor 1.

Als Wegbereiter einer neuen Generation der Grafik-Leistung auf dem AMIGA 3000/4000 definiert die CYBERVISION 64 einen neuen Standard für Geschwindigkeit und Kompatibilität: Hervorragende Leistungswerte durch 64-Bit-Grafikprozessor und -Blitter sowie schnelles 32-Bit-Zorro3-Interface ● 2 oder 4 MB Videospeicher ● Auflösungen bis 1600x1200 Pixel in 8 Bit, bis 1024x768 Pixel in 24 Bit ● 135-MHz-Video-DAC ● Planar-To-Chunky-Pixel-Konvertierung in Hardware ● Durchschleifbares AMIGA-Signal ● Digitaler Videobus für opt. Erweiterungen ● Anschluß für Video-Encoder mit FBAS/S-VHS-Ausgang ● Unterstützung praktisch aller gängiger Standard-Software durch leistungsfähige Treiber ● Lieferung mit vollständiger Workbench-Emulation und Promoter-Utilities, Screen Mode-Definer, Viewer und PHOTOGENICS Lite mit vollem 16/24 Bit Support ● Benötigt Kickstart 3.0 oder höher

CYBERVISION 64 *64-Bit-Grafikkarte mit 2 MB* — *DM 699,–*

CYBERVISION 64 *64-Bit-Grafikkarte mit 4 MB* — *DM 869,–*

AMIGA-TEST
sehr gut

CyberVision64

11,4 von 12 — GESAMT-URTEIL AUSGABE 04/95

Preis/Leistung
Dokumentation
Bedienung
Verarbeitung
Leistung

CYBERVISION 64

2-GO!

EINE MULTIMEDIA-ZUKUNFTSVISION. NOCH.

Am Anfang einer neuen Ära steht stets eine Vision. Eine solche zu realisieren, ist das Ziel des 2-GO!-Projekts, mit dem unsere R&D-Gruppe Grundlagenforschung für die nächste Generation multimedialer Kommunikationsanwendungen betreibt. Nicht für den Massenmarkt konzipiert, sondern zur Erprobung einer neuen und richtungsweisenden Technologie, wird 2-GO! dennoch im Laufe der 2. Jahreshälfte 1995 als kommerzielles Produkt für professionelle Anwendungen auf Zorro-III-Amigas erhältlich sein. 2-GO! implementiert einen neuartigen High-Performance-DSP mit massiv-paralleler Instruktionsverarbeitung und integriertem Master RISC Prozessor (50 MIPS) mit Floating Point-Unit (100 MFLOPS) sowie Steuerfunktionen für externe Einheiten (RAM, Video FrameBuffer u.a.) auf eine Zorro-III-Karte. Durch das parallele Design verarbeitet der DSP-Teil bis zu 2 Milliarden Operationen pro Sekunde, zusätzlich zur Leistung des Master RISC Prozessors – dies entspricht dem 100fachen einer 68040-CPU bei 25 MHz und ermöglicht z.B. JPEG- oder MPEG-Kodierung/Dekodierung in Echtzeit, oder die Berechnung von mehr als 750.000 Gourad-schattierten Polygonen pro Sekunde. Die freie Programmierbarkeit erlaubt den Einsatz für beliebige rechenintensive Anwendungen, z.B. als 3D-Rendering Engine, für komplexeste Echtzeit-Audioverarbeitung, die Integration in Bildbearbeitungssysteme, und natürlich alle Arten von Videobearbeitung wie JPEG und MPEG oder Echtzeit-Effektsysteme. Um die Leistung des 64-Bit-Designs der 2-GO! voll nutzen zu können, wird ein völlig neues Zorro-III-Interface realisiert, das mit Zero-Wait-Burstmode bis zu 34 MB/s überträgt. Die kommerzielle Version wird natürlich über einen Anschluß zum 64-Bit-Multimedia-Port der CYBERVISION 64 verfügen; auch direkte Video- und Audio-AD/DA-Schnittstellen sind geplant. Damit verbindet 2-GO! bisher nicht gekannte Dimensionen der digitalen Kreativität und Kommunikation.
Wenn Sie mehr über das 2-GO!-Projekt erfahren möchten, dann schreiben Sie uns; wir freuen uns natürlich auch über Anregungen und Inputs, und Ihre Visionen für eine multimediale Zukunft.

phase 5
DIGITAL PRODUCTS

TECHNOLOGIE, DIE VORN BLEIBT.

Homburger Landstraße 412 · 60433 Frankfurt am Main · Telefon (0 69) 5 48 81 30 · Telefax (0 69) 5 48 18 45

Alle Produkte sind im gut sortierten Fachhandel erhältlich, werden in Deutschland entwickelt und gefertigt, sowie mit einem Jahr Herstellergarantie geliefert.



Animationen selber zu machen ist einfach – mit dem richtigen Programm. Doch was ist das »richtige« Programm? Schließlich geht es nicht darum, einfach nur Bilder zu digitalisieren. Wir haben uns für Sie umgeschaut.

von Walter Friedhuber

Die aktuellen Mal- und Animationsprogramme für den 2-D-Bereich verfügen über eine derart große Vielfalt an Funktionen, daß es einem interessierten Anwender allein kaum möglich ist, Stärken und Schwächen so abzuschätzen, daß er eine sinnvolle Kaufentscheidung treffen kann.

Egal, ob Sie schwerpunktmäßig Grafiken, Cartoons oder Zeichentrickfilme entwerfen und nachbearbeiten möchten oder ein Softwarepaket suchen, das sich spezifisch für Videoanwendungen eignet, unser Praxisvergleich hilft dabei, die beste Lösung zu finden.

Drei Bestseller wurden einem intensiven Tauglichkeitstest unterzogen: Der Klassiker »Deluxe Paint V« (im folgenden DPaint), der Newcomer »Brilliance 2.0« und das seit Jahren gepflegte »PersonalPaint 6.1/95«, kurz PPaint genannt. Alle Kontrahenten wurden mit identischen Aufgaben konfrontiert und darauf untersucht, ob die Funktionen ausreichen, sowohl alltägliche als auch professionelle Ansprüche zu erfüllen.

Die Einfachheit der Bedienung – für Profis genau so wichtig wie für gelegentliche Benutzer –, die Geschwindigkeit der Funktionen sowie die Qualität des Resultats waren primäre Beurteilungskriterien. Um Ihnen die Entscheidung zu erleichtern, ist der Vergleich in die Anwendungsgebiete »Cartoons und Zeichentrickfilme«, »Animation und Videobetitelung« sowie »Grafik« aufgeteilt. Die wichtigsten Merkmale sind in der großen Übersichtstabelle zusammengefaßt.

Trickfilme

Der Entwurf animierter Trickfiguren, bewegter Hintergründe und das Design geeigneter Toons (Figuren) ist ein Gebiet, das neben Profi-Grafikern viele Leser anspricht. Ein Programm, das sich hier bewähren soll, muß mehr können, als traditionelle Malmethoden am Computer zu simulieren.

Charakterentwurf und Phasenzeichnungen (Einzelbilder einer Trickfilm-Sequenz) bedingen das Arbeiten in einer möglichst hohen Auflösung, bei einer praktikablen Anzahl von verwertbaren Farben. Während an der Handlung beteiligte Figuren mit mehr als 16 Farbabstufungen relativ selten anzutreffen sind (das Angleichen jeder Farbabstufung auf den Bewegungsrhythmus des Objekts kostet Zeit und damit Geld), erfordern Hintergrundmotive bis zu 256 Farbnuancen (und mehr). Ein für alle Anwenderbedürfnisse tragbarer Kompromiß, der einerseits hohe Auflösung und andererseits die gewünschte Farbtiefe einschließt, fällt nicht schwer, wenn Sie auf einen AA-fähigen oder mit Grafikkarte ausgestatteten Amiga zurückgreifen können, der in hohen Auflösungen noch ausreichend schnell läuft.

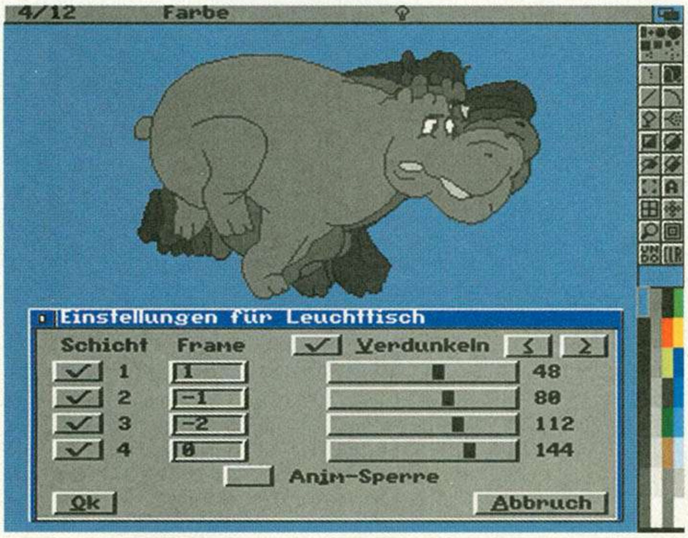
Ist das nicht der Fall, können Amateure ohne weiteres mit einer auf 16 Farben reduzierten Palette arbeiten und die zuvor angefertigten, auf Video aufgenommenen, farblich anspruchsvollen Hintergrundbilder per Genlock in das Geschehen einbeziehen.

Der Entstehungsprozess einzelner Phasenbilder teilt sich üblicherweise in die Arbeitsschritte »Charakterentwurf«, »Anfertigen der Hauptphasen«, »Inbetweening« (Zeichnen der noch fehlenden Zwischenbilder) und »Colorieren« auf. Im Verlauf dieser Tätigkeiten muß die jeweils angefertigte Sequenz immer wieder komplett und in Abschnitten getestet werden, um eventuelle Schwachstellen innerhalb des gewünschten Bewegungsablaufes zu beseitigen.

Während der erste und letzte Punkt zwar von Brilliance komplett und von PPaint teilweise unterstützt wird, bietet nur DPaint einen sogenannten Leuchttisch an, der die in der Praxis übliche Folientechnik ausreichend simuliert. Dabei fertigt der Zeichner mehrere (mindestens drei) Skizzen an, die übereinandergelegt die pro Bewegungsabschnitt auftretenden Abweichungen deutlich machen. Aufgrund dieser Entwürfe zeichnet der Grafiker schließlich die restlichen Zwischenphasen, die dem Ablauf die gewünschte Charakteristik verleihen.

Der in DPaint integrierte Leuchttisch, mit dem man insgesamt vier beliebige Phasen in jeweils regulierbaren Helligkeitsabstufungen durchscheinen lassen kann (Bild »Im Laufschritt«), erfüllt alle Anforderungen. Die sogenannte Layer-Technik ermöglicht es jederzeit, Korrekturen anzubringen, ohne daß das gesamte Bild – wie sonst üblich – neu zu malen ist.

Das »Page Flipping«, der Ablauftest, kann sowohl über die gesamte Animation hinweg, als auch innerhalb frei definierbarer Bereiche erfolgen, wobei der zugehörige Hintergrund (zunächst starr) in den Test miteinbezogen wird (dies beherrscht auch Brilliance). Ist alles in Ordnung, schließt man den Leuchttisch und kann nun noch per Kamera-Bewegung den Hin-



Im Laufschritt: DPaints Leuchttisch kann bis zu vier beliebige Comic-Bilder leicht abgedunkelt einblenden



Gut besprüht: Für schöne Kleckse braucht man ein vernünftige Sprühdose

tergrund animieren und mit dem Trickfilm mischen.

Auf diese Weise lassen sich zeit- und kostensparende Kunden-Präsentationen, bzw. komplette Bewegungsabläufe herstellen, die nur noch auf Videoband überspielt werden müssen. Genügend Speicher vorausgesetzt (ab 4 MByte), können Sie die einzelnen Sequenzen auch miteinander verknüpfen und zu kompletten Szenen ausbauen. DPaint unterstützt zwar das Ausdrucken eines Storyboards (einer verkleinerten, vereinfachten Handlungsübersicht), aber nur PPaint ist in der Lage, ein solches auch auf dem Bildschirm anzuzeigen. Alles in allem gibt es bei Trickfilmen zu DPaint aber weit und breit keine Alternative.

Animation und Videobetitelung

Nur mit der richtigen Technik sind ansehnliche Animationen mit allerlei Tricks und Pseudo-3-D-Effekten möglich. Auf einfache Weise Bewegungsdateien zu entwerfen und möglichst viele Operationen dem Computer zu überlassen, ist daher Voraussetzung für zufriedene Gelegenheitsanwender und Profis. Der Wunsch, im Bedarfsfall interaktiv zu arbeiten, sich nicht mit Koordinatenangaben herumzuschlagen, ist ebenfalls sinnvoll. Genauso wichtig ist auch, daß man jederzeit auf beliebige Einzelbilder zugreifen und diese ändern kann. Animationen über alle drei räumlichen Achsen erhöhen ebenfalls die Aufmerksamkeit. Nicht zu verachten ist auch der Trick, mit einer virtuell arbeitenden Kamera Zoom-Fahrten oder Schwenkbewegungen über frei gestaltete Hintergrundmotive zu simulieren.

Bietet das Programm dazu noch Optionen an, mit deren Hilfe sich Pinselstapel (AnimBrushes, kleinere Animationsdateien) in den Handlungsablauf einbinden lassen, sind gut 80 Prozent aller Wünsche abgedeckt. Spezialeffekte wie »Metamorphosen« (stufenlose Verwandlung eines Objekts in eine andere Form), »Color Cycling« (zirkulierende Farben) oder perspektivische »Trail-Flüge« (Kometenschweif-Effekte), machen erst eine perfekte Animation aus.

PPaint hat bei diesen Anforderungen wenig zu bieten, da weder perspektivische Ein-/Ausblendungen, noch Kamerafahrten und Metamorphosen realisierbar sind. AnimBrushes sind genauso ein Fremdwort, wie all' die anderen, Effekthascher (s. Tabelle).

Brilliance und DPaint haben in dieser Richtung dagegen einiges zu bieten: Während DPaint – im Gegensatz zu Brilliance – noch immer vergeblich an der Reproduktion fehlerfreier Metamorphosen herumdoktert (das erste und letzte Bild wird falsch berechnet), hat Brilliance Schwierigkeiten, Zeichensätze einzubinden, die beim Programmstart nicht im erwarteten Verzeichnis liegen. Ein alltäglicher Vorgang bei der Videobetitelung, bei dem sich Brilliance selten unflexibel zeigt: Man hat vor der Benutzung in der Shell die Fonts von CD, Fremddisketten oder anderen Schubladen an die richtige Stelle zu kopieren.

Als einziger Kandidat nimmt DPaint alle zuvor aufgeführten Hürden. Brilliance steigt nur dann aus, wenn die zuvor erwähnten Trickfilmsequenzen oder Kamerafahrten auf dem Wunschzettel stehen. Das größte Manko ist, daß es keine Flächen formgetreu und automatisch mit AnimBrushes füllen kann. Globusanimationen, dreidimensional anmutende Titelsequenzen, in deren Verlauf Schriftzeilen (oder Objekte) satellitenähnlich im Raum bewegt werden, sind nur mit großem manuellen Aufwand zu verwirklichen.

Zurück zur Kamera-Option: Die vom DPaint-Hersteller empfohlenen 2 MByte Minimal-RAM reichen gerade dazu aus, drei, vier Bildchen zu produzieren, falls man in der üblichen HAM-Lace- oder HighRes-Lace-Auflösung arbeitet und übergroße Seitenformate einstellt. Um Auslagerungsorgien vorzubeugen, sollten Sie deshalb auf geditherte Flächen tunlichst verzichten und die Spraydose nur sparsam einsetzen.

Bei komplexen Animationsdateien kommt eine weitere Stärke von DPaint zum Tragen: Der neu integrierte ARexx-Recorder zeichnet Benutzerbefehle als Makro auf, wodurch selbst Laien langwierige oder häufig benötigte Arbeitsabläufe vollautomatisch das Programm erledigen lassen. Wer ARexx bereits kennt und sich individuelle Dienstprogramme schreiben möchte, wird mit einem reichhaltigen Sortiment diverser Funktionen versorgt.

Als hilfreich erweist sich auch DPaints Option, eine beliebige Anzahl von Frames mit unterschiedlichen Paletten versehen zu können, was vor allem der Qualität digitalisierter oder von 3-D-Programmen berechneter Einzelbilder – die zu einer Animation verkettet werden – zugute kommt.

Hat man den Verdacht, daß die fertige Datei nicht in Echtzeit (25 Frames/Sekunde) abläuft, gibt DPaint über die ungefähr erreichte Abspielrate jederzeit Auskunft.

Beschleunigungs- und Bremsvorgänge, die zur Realisierung natürlich wirkender Titelanimationen (bzw. Squash- und Stretch-Effekte) Voraussetzung sind, lassen sich sowohl in Brilliance als auch mit DPaint frei einstellen. Tritt das Bedürfnis auf, einzelne Bilder oder Abschnitte einer Bewegungsdatei mit unterschiedlichen Wiedergabegeschwindigkeiten abzuspielen, sind DPaint und PPaint die richtige Wahl.

Keyframe-Animationen, in deren Verlauf Sie lediglich Start und Ziel des zu animierenden Objekts angeben müssen, und das Erzeugen der Zwischenbilder dem Programm überlassen, beherrschen Brilliance und DPaint in gleicher Weise. Beide greifen dabei auf eine einfach zu handhabende Methode zurück: Es genügt, den Pinsel an die Startposition zu schieben, eine Taste zu drücken und danach das Ziel festzulegen.

Sollen fertiggestellte Dateien mit zusätzlichen Bewegungsabläufen (AnimBrushes) aufgemotzt werden, die hinter anderen Objekten oder im Hintergrund agieren, müssen Sie eine Maske erstellen, die entweder über Farben oder Flächen zu bestimmen ist. Sowohl Brilliance als auch DPaint unterstützen beide Maskenarten und sind dazu fähig, Schablonen über die gesamte Länge einer Animation beizubehalten. Identisch ist auch die Technik, mit der sich transparenzgesteuerte Ein/



Die richtige Mischung: DPaint allein besitzt eine Palette, in der sich alle Wunschfarben frei mischen lassen

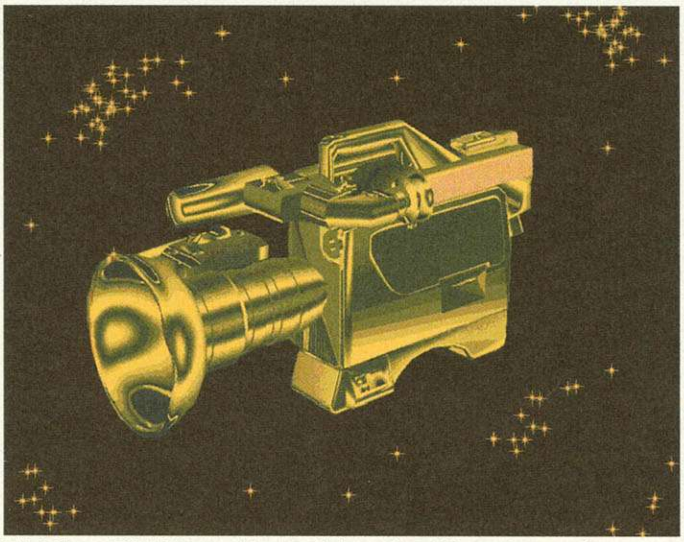

Flucht ergreifen: Um perspektivische Ansichten mit Fluchtpunkt zu entwerfen, ist ein Perspektivwerkzeug von nutzen

Ausblendungen in die Tat umsetzen lassen: Durch Bestimmung eines beliebigen Start- und Ziel-Faktors können Sie damit sowohl bildschirmfüllende Grafiken als auch Teilbereiche manipulieren.

Anspruchsvolle Animationskünstler werden wohl Brilliance oder DPaint den Vorzug geben. PPaint belegt bei höheren Ansprüchen nur den dritten Rang. Möchten Sie neben Keyframe-Animationen, zusätzlich auf programmgesteuerte Makros zurückgreifen, Trickfilme produzieren oder Kamerafahrten realisieren, ist DPaint der geeignete Partner. Das um zirka 100 Mark günstigere Brilliance erledigt eine Vielzahl von Anwendungen genauso einfach und qualitativ hochwertig, zeigt aber in Teilbereichen der Videobetitelung und besonders in der Sparte »Trickfilm« einige Schwächen.

Grafische Fähigkeiten

Automatismus ist nicht alles. Wer malt, braucht auch gute Grundwerkzeuge, die nicht in allen Programmen gleichermaßen verteilt sind.



Richtige Richtung: Um solche eine Kamera zu konstruieren, muß die Füllrichtung frei zu bestimmen sein

PPaint unterstützt gängige Grafikkarten (z.B. Retina, Picasso, EGS) soweit, daß Bildschirme mit bis 256 Farben aus 16,8 Millionen zum Malen einsetzbar sind. Dadurch ist es selbst Amiga-2000- und 3000-Besitzern möglich, trotz fehlendem AA-Chips die für realistische Illustrationen und Video-Backgrounds notwendige Farbvielfalt zu nutzen.

DPaint schreibt immer noch direkt in den Speicher, was auf Grafikkarten nicht klappen kann. Brilliance muß in dieser Beziehung völlig passen und stürzt auf den getesteten Karten (Picasso II, Piccolo) ohne Meldung sofort ab.

Aber um perfekte Bilder zu entwerfen, bedarf es etwas als nur Grundfunktionen. Perspektivische Straßenzüge, Häuserreihen und Objekte aller Art (Bild »Flucht ergreifen«), sind für bessere Grafiken schon Pflicht. Einzig in PPaint müssen diese manuell angefertigt werden, da es kein Perspektive-Werkzeug enthält.

Beim Malen von Bildern ist es unabdingbar, daß man Farben jederzeit abmischen und das Resultat in den Farbkasten der Palette übernehmen kann. Fehlt eine derartige Option, sind beispielsweise Lavierungen (das bewußte Verwaschen von Farben in der Aquarellmalerei) dem Zufall überlassen. Nur DPaint verfügt über ein ausreichend groß dimensioniertes Feld, in dem Sie Aufgaben dieser Art erledigen können

Sollten Sie während des Malprozesses eine Serie von Fehlern produzieren oder den Wunsch verspüren, eine Folge von Arbeitsschritten (wie ein paar Striche) ungeschehen zu machen, hilft ein Mehrfach-Undo (und Redo), mit dem PPaint und Brilliance aufwarten, aus der Patsche.

Nicht nur für Grafiker, die sich mit der Herstellung von Backgrounds für diverse Spiele beschäftigen müssen, sind eine realistisch funktionierende Sprühdose (Bild »Gut gesprüht«) und richtungsunabhängige Füll-Modi Voraussetzung (Bild »Richtige Richtung«). Was PPaint dazu beiträgt, ist mehr als dürftig. So ist es nicht möglich, wie etwa in Brilliance und DPaint, Farbverläufe in beliebigen Winkeln anzuwenden. Die Airbrush-Optionen der beiden Programme sind ebenfalls nicht der Rede wert. DPaint verfügt hingegen über eine völlig neue Sprühdose, die in HAM-8 mit vergleichbaren Werkzeugen teurer 24-Bit-Software mithalten kann.

Bei den vor allem grafischen Fähigkeiten der Programme ließe sich noch viel betrachten. Die wichtigsten Eigenschaften haben wir in der Tabelle links zusammengefaßt. Die rein grafischen Fähigkeiten haben wir bereits in [4] ausführlich verglichen. *dg*

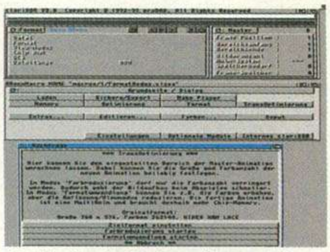
Vergleichstabelle 2-D-Programme

Funktionen	Deluxe Paint V	Brilliance 2.0	PersonalPaint 6.1
Grafik			
Grafikkarten-Unterstützung	256 Farben	–	256 Farben
Fremd-Dateiformate	–	–	JPEG, GIF, PCX, Datatypes
HAM-6-/HAM-8-Bildbearbeitung	ja	ja	nein
24-Bit-Bilder laden	ja	ja	ja
Malwerkzeuge-Ausstattung	sehr gut	sehr gut	gut
Airbrush-Set	Semiprofessionell	Standard	Standard
Bezierkurven-Werkzeug	nein	ja	ja
Perspektive-Funktionen	ja	ja	nein
Füll-Modi, richtungsunabhängig	ja	ja	nein
Bildnachbearbeitungsfunktionen	nein	nein	ja, > 30
Farbmischfeld	ja	nein	nein
Mal-Materialien, Strukturen	4, 51	–	–
Masken, Farbbereiche/Flächen	ja/ja	ja/ja	ja/nein
Grafiktabletts	ja	nein	nein
Pinsel-Ablage	1	8	9
Mehfach-Undo, -Redo	nein	ja	ja
Cartoon- und Trickfilmentwurf			
Leuchttisch	ja	nein	nein
Framebezogene Abspielrate	ja	nein	ja
AnimBrushes (Pinselstapel)	ja	ja	nein
Storyboard (Ausdruck)	nein (ja)	nein (nein)	ja (nein)
Page Flipping: Teile/ganze Anim.	ja/ja	ja/ja	nein/ja
Animation und Videobetitelung			
Keyframe-Animation/interaktiv	ja/ja	ja/ja	ja/nein
Perspektivische Animation	ja	ja	nein
Pinsel-Animation	ja	ja	nein
Kamera-Bewegungen	ja	nein	nein
Animierte Masken	ja	ja	nein
Transparenzgesteuerte Anim.	ja	ja	nein
Metamorphose	ja	ja	nein
Skalierbare Fonts	ja	ja	ja
Textausgabe	zeilenorientiert	als Brush	zeilenorientiert
Eigenständiger Player	ja	ja	ja
Animationsformate	Anim 5/8	Anim 5/8	Anim 5/7/8
ARexx-Macrorecorder	ja	nein	nein
Speicher minimal	4 MByte	4 MByte	2 MByte
Handbuch	deutsch	deutsch	deutsch
Zusatz-Literatur	ja	ja	nein
Preis	300 Mark	200 Mark	80 bis 100 Mark
Anbieter	AmigaOberland	AmigaOberland	Casablanca

Literatur: [1] Crash-Kurs: Deluxe Paint V – Animation, Walter Friedhuber, Hippo Books, 69 Mark inkl. 4 Disketten
[2] Titeldesign für Urlaub-Videos, Friedhuber/Christerer, Hippo Books, 69 Mark, inkl. 4 Disketten
[3] Titel- und Effektentwurf für festliche Anlässe, Friedhuber/Christerer, Hippo Books, 69 Mark, inkl. 4 Disketten
[4] Fahl oder farbig?, David Göhler, AMIGA-Magazin 11/94, S. 16
[5] Wunderlich und wunderbar, Hartwig Tauber, AMIGA-Magazin 4/95, S. 10

Effektsoftware: clariSSA Easy

Alles easy, Clarissa?



Optimiert: Aufgeräumte Fenster machen die Arbeit wesentlich leichter

Komplexe Aufgaben lösen, trotz einfacher Bedienung. Diese hehre Aufgabe hat sich proDAD mit »clariSSA Easy« gesetzt. Inwieweit das Programm dem Anspruch gerecht wird, haben wir für Sie vorab getestet.

von René Beaupoil

Wer sich mit Animationen und Video beschäftigt, will sich meist nicht mit Datenraten oder sonstigem technischen Schnickschnack abgeben. Die oft anfallenden Arbeiten wie Farbreduzierung müssen mit einem Mausklick ohne weitere Abfragen erledigt werden können. clariSSA Easy entspricht weitgehend der Professional-Version (Test im AMIGA-Magazin 11/93, Note 11,5 von 12). Es besitzt jedoch neue Schalter, die genau diesen Anspruch erfüllen sollen. Einige Fähigkeiten fehlen der »einfachen« Version aber: Echtzeiteffekte, Abspielen mehrerer Animationen gleichzeitig, Festlegen von Bewegungen über Bézier-Kurven, Abspielen der Animation von Festplatte (DiskAnim) und ein externer Abspieler.

Auf den ersten Blick ist das Menüfenster mit den Schaltern wesentlich übersichtlicher als das der Professional-Version. Man findet einfach schneller die gewünschte Funktion, ohne lange zwischen verschiedenen Menüfenstern wechseln zu müssen.

Bei vielen Funktionen wurden Fragen entfernt. So fragt das Lademodul nur noch, ob eine SSA-Animation oder eine SSA-Edition geladen werden soll. Wählt man dann im Datei-Requester ein Einzelbild an, erkennt clariSSA das automatisch. Bei diesem Beispiel kontrolliert der Benutzer das Programm wie vorher in jedem Punkt. Bei anderen Funktionen führt die Vereinfachung – logischerweise – dazu, daß der Benutzer nicht mehr bis aufs letzte Detail Zugriff hat. Das ist fast nie nötig.

Neu gegenüber der Professional-Version ist die Funktion »TransOptimierung«. Sie erlaubt es Ausschnitte der Animation in Farbtiefe und Auflösung zu verändern, um die nötige Ablaufgeschwindigkeit zu garantieren. Zur Umrechnung wird allerdings das extra zu erwerbende Modul »Transformer« (Preis rund 80 Mark) benötigt. clariSSA setzt die Einzelteile dann – wenn nötig – zu einer sog. Multi-Anim zusammen. Diese benötigt zwar etwas mehr Chip-RAM, läßt aber unterschiedliche Formate zu.

clariSSA Easy ist für Einsteiger sicher leichter und schneller zu bedienen, als die Professional-Version. Die TransOptimierung macht aber auch für Profis sicher vieles einfacher. *rb*

Preis: ca. 280 Mark, Update von V2.0 100 Mark
Info: proDAD, Feldelestr. 24,
Tel. (0 74 62) 9 11 34, Fax (0 74 62) 74 35

Commodore



Amiga 1200 a.A
Amiga 4000 a.A
Rufen Sie uns an. Es lohnt sich!

CD´s

17 Bit Coll. 2CD's	69.-	Gamers Delight	39.-
17 Bit Continue	39.-	Gateway	19.-
Amiga Magazin CD	19.-	Gigantic Games 2	29.-
Amiga Magazin 2	19.-	Giga PD 3.0	79.-
Amiga Tools	39.-	Giga Grafik 4 CD´s	59.-
Amiga Tools 2	39.-	Meeting Pearls	9.-
Aminet 5 Share	19.-	Meeting Pearls II	17.-
Aminet 6 Share	19.-	Mega Hits 1/2	15.-
Aminet Set 1	49.-	Mega Hits 52 CDs	59.-
Arktis Edition 1	19.-	Raytracing 1&2	59.-
CDPD 1	9.-	RHS DTP-Kollektion	45.-
CDPD 2-4	35.-	Saar Amok 2	39.-
Da Capo	39.-	Sound Terrific	49.-
Demo Coll. 1/2	39.-	Weird S. Clip Art	39.-
Fred Fish Gold	45.-	World of Clipart	39.-
Fred Fish Gold 2	45.-	World of GIF	39.-
Fresh Fish 9	55.-	World of Sound	39.-

Neuheiten und Sonderangebote a.A.

SCSI Tower

SCSI-Tower kompl. mit Netzteil, Lüfter u. Verkabelung. ID´s einstellbar.

1 Einschub	119.-
2 Einschübe	159.-
4 Einschübe	199.-

Software

Art Dep. Pro 2.5	338.-	GP Fax	109.-
Adorage 2.5	249.-	Photogenics	109.-
Cache Filesy.	79.-	PhotoworkX	179.-
CDx Filesystem	99.-	Personal Paint	75.-
DiskExpander	59.-	Personal Write	59.-
DPaint V	225.-	Scala MM 400	648.-
Final Copy II	149.-	Siegfried Copy	49.-
Final Writer 3.0	239.-	Siegfr. AntiVirus	49.-
PC Task 3.1	159.-	Turboprint P.4.0	139.-

Directory Opus 5.0 109.-

Maxon Tools	79.-
Maxon C++ Light	169.-
Maxon C++3 mit Klassenbibliothek	379.-
Maxon CAD 2.5	289.-
Maxon CAD 2.5 Student	169.-
Maxon Pascal 3 mit OS 3.1 Includes	198.-
Maxon ASM V1.1 mit OS 3.1 Includes	119.-
Maxon Twist 2 relationale Datenbank	289.-
Maxon Basic 3	169.-
Maxon Cinema 4D 2 Raytracer	279.-
Maxon Cinema 4D 2 Prof.	359.-

CD-32



incl. Spiele CD (Diggers und Oscar)

Communicator 3 149.-
Communicator light 89.-

Alien Breed 3D*	59.-	Litil Devil	59.-
Alien Olympics*	49.-	Lost Vikings	35.-
Baldie*	69.-	Mega Race	79.-
Banshee	29.-	Microcosm	39.-
Base Jumpers*	49.-	Pinball Fantasies	39.-
Bloodnet*	69.-	Pinball Illusion	69.-
Brian the Lion	29.-	Pirates Gold	69.-
Bugs*	59.-	Rise of the Robots	79.-
Bureau 13*	69.-	Roadkill	55.-
Castles 2	29.-	Sensible Soccer	49.-
Cyberwar*	59.-	Simon t. Sorcerer	65.-
Death Mask	59.-	Space Academy*	59.-
Elite II	39.-	Speris Legacy*	59.-
Elite III	84.-	Star Crusader*	69.-
Emeralds Mines	29.-	Subwar 2050	59.-
Evasive Action*	59.-	Syndicate*	59.-
Final Over*	39.-	Tiny Troops*	59.-
Fields of Glory	59.-	Top Gear II	59.-
Flink	49.-	Tower Assault	59.-
Gunship 2000	59.-	Ult. Body Blows	59.-
Impos. Mission	59.-	Whales Voyage	39.-

Software Bundle !!! nur **49.-**
4 Top CD 32 CD´s

CD 32 Gamer Bundle nur **69.-**
Now Games 1-3, Power Games, Gamers Delight

Amiga Spiele

Base Jump. e/d	44.-	Dungeon M.2 AGA	69.-
Biing d AGA	79.-	Elite 3 AGA	59.-
Biing d	72.-	Erben d. Erde AGA	59.-
Bundesliga M.S.	49.-	Goblins 3 d	44.-
Crystal Dragon	49.-	Oldtimer	49.-
Dawn Patrol d	75.-	Pinball III. AGA	66.-
Der Meister	59.-	Sierra Soccer d	39.-
Der Reeder d	79.-	U.F.O. A500/AGA	79.-
Dreamweb AGA	77.-	Zeppelin G.o.t. Sky	69.-

Sim Ant / City / Earth je 29.-
Ständig Sonderangebote lieferbar
*Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar



Schnellversand

Bei Bestellungen bis 14.00 Uhr erfolgt der Versand bei Verfügbarkeit am gleichen Tag.

Bestellannahme von 10-18.30 Uhr

Tel. 0231 - 53 11 334
- 53 11 335
Fax. 0231 - 53 11 333

CROSS
Computersystems GmbH
Körnebachstr. 95
44143 Dortmund

Over the Top
040´er Turbokarte für den A2000
nur 1189.-

CD-Rom SCSI 4-fach
Sanyo SRD 254 S
nur 399.-

Modem 28.800
Connect XL V.34 & V.Fast
nur 379.-

Ladenverkauf

Die angegebenen Preise sind Versandpreise und gelten nur eingeschränkt in unseren Ladengeschäften.

Kiel
HCL Multimedia
Knooperweg 144
24118 Kiel
Tel. 0431 - 55 55 55
Mo-Fr 10.00 - 18.00

Bremen
C - Conn Computer Connection
Am Wandrahm 1
28195 Bremen
Tel. 0421 - 30 20 10
Mo-Fr 9.00 -18.30
Sa 11.00-14.00

Dortmund
Körnebachstr. 95
44143 Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
Mo-Fr 11.00 -18.30
Sa 11.00-14.00

Mailbox
Melmac (3 Ports)
Tel. 0231 - 520 61

autorisierter Fachhandel für **STAR**
MICROVITEC Distributor

Händleranfragen erwünscht

Alle Preise freibleibend, Irrtümer vorbehalten. Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden.

Comics selbst zeichnen ist schwer. Benutzen Sie lieber fertige Animationen und nehmen Sie sich Zeit für fantastische Effekte. Wir zeigen Ihnen wie es geht.

Videotrick mit der Lechner-Collection-CD

Lauf, Hippo, lauf!

von Christian Huber

Für unseren Workshop benutzen wir eine Animation, die sich auf der CD »Lechner Collection« befindet. Nähere Informationen dazu entnehmen Sie dem Kasten »Die Lechner Collection«. Wie man das Unmögliche vollbringt und eine zweidimensionale Animation in ein zweidimensionales Video dreidimensional einbaut, beschreiben wir Ihnen jetzt detailliert.

Nachdem Sie ins Verzeichnis BilderUndAnims verzweigt sind, stehen 16 weitere Schubladen zur Verfügung. Sehen wir uns zuerst einmal das Verzeichnis »VideoTitel« an. Mit einem Doppelklick können Sie sich die Vielzahl der Dateien anzeigen lassen. Zu den unterschiedlichsten Anlässen von Geburtstag, über Ostern, Skiurlaub, Hochzeit, Sommerfest, Party, Grillfest, Fasching usw., finden Sie hier animierte Titel, die nach dem Anklicken sofort am Bildschirm ablaufen (s. »Fasching«). Jeden dieser Titel können Sie ohne Probleme in ein Programm wie »DPaint« oder »Brilliance« laden, dort beliebig verändern und im Hintergrund mit Hilfe eines Genlocks ein Originalvideo einblenden. Die im Verzeichnis »Globus« abgelegten animierten Weltkugeln lassen sich ebenfalls hervorragend im Videobereich etwa als Logo einsetzen. Nachdem Sie sich einen groben Überblick über den Inhalt der CD verschafft haben, geht's zur Sache.

Tiere lernen laufen

Bisher bewegen sich die Tiere, wie das Flußpferd oder der Gepard, auf der Stelle. Wir möchten die Tiere aber von rechts außerhalb des Bildschirmrands nach links spazieren lassen.



Fasching: So ein Vorspann macht Ihr Video über die närrische Zeit erst richtig lustig

Starten Sie das Programm »DPaint«. Sobald das Fenster erscheint, in dem Sie die Bildschirmformate einstellen können, wählen Sie »High Res Interlace« und »Video Overscan«. Rufen Sie dann »Anim/Laden..« auf, klicken Sie im Requester auf »Disks« und wählen Sie dort VGL_CD_01 an. Jetzt zeigt Ihnen Deluxe Paint den Inhalt der CD auf. Aktivieren Sie zuerst das Verzeichnis BilderUndAnims, dann Tiere, dort Anim und schließlich die Datei »Flusspferd«. Die Frage »Format ändern auf das von Datei« beantworten Sie mit »Nein«. Dadurch wird die gespeicherte Lores-Animation in Hires umgewandelt. DPaint lädt jetzt die komplette Animation (22 Frames) auf Ihren Bildschirm. Damit wir das Flußpferd bewegen können, benötigen wir den Bewegungsablauf als Pinselanimation.

Aktivieren Sie dazu das Kommando »Anim/Pinselanim/Greifen«. Positionieren Sie das Fadenkreuz links oben vor dem Flußpferd, drücken Sie die linke Maustaste und ziehen Sie das Fadenkreuz nach rechts hinter das Flußpferd, so daß sich das komplette Flußpferd innerhalb des Rahmens befindet. Sobald Sie die linke Maustaste freigeben, zeigt Ihnen ein Requester die Anzahl der Phasen mit 22 an. Klicken Sie auf »OK«, so wird die Animation als Pinsel aufgenommen und steht zur weiteren Verarbeitung zur Verfügung. Nun ändern wir die graue Farbe des Flußpferdes auf ein knalliges Rosa um. Verzweigen Sie in die Colorpalette, indem Sie mit der rechten Maustaste in die Farbanzeige (unterhalb CLR) klicken, und stellen Sie für den 8. Farbtopf (Nr. 7) die RGB-Werte auf folgende Positionen: R = 220, G = 101, B = 183, sowie Farbtopf Nr. 8 auf R = 150, G = 100, B = 185. Speichern Sie die Pinselanimation mit »Anim/Pinselanim/Sichern..« unter einem beliebigen Namen, z.B. »DH0:Flusspferd2.anim«. Wählen Sie den Menüpunkt »Anim/Frame/Löscheframes..« an. Im erscheinenden Fenster klicken Sie auf »Alle Frames« und »Ok«.

Die Lechner Collection

Auf der Lechner-Collection-CD findet man eine umfangreiche Sammlung an wertvollen Animationssequenzen, Grafiken und Videoschriften. Nach dem Einlegen der CD-ROM erscheint auf Ihrem Workbench-Fenster das Icon »VGL_CD_01«. Sobald Sie dieses anklicken, öffnet sich ein Fenster mit neun Schubladen. Neben den Liesmich/Readme- und Viewtek-Dateien, finden Sie die Verzeichnisse »BilderUndAnims«, »Buchdisks«, »VGLFonts« und »GrandCanyon«.

In BilderUndAnims finden Sie thematisch geordnet rund 400 Bilder und Animationen, die Sie zur Gestaltung Ihrer Videofilme verwenden können. Im Verzeichnis Buchdisks sind Bilder, Animationen und Objekte abgelegt, die Gegenstand sämtlicher Workshop-Bücher sind. Das Verzeichnis VGLFonts enthält eine große Anzahl unterschiedlicher Zeichensätze, die speziell zum Einsatz im Videobereich verwendet wurden. Diese sind teilweise frei skalierbar oder bereits in festen Größen definiert. GrandCanyon beinhaltet Bilder und Animationen eines Flugs durch eine virtuelle Landschaft. In den jeweiligen Verzeichnissen sind die Einzelbilder in 16 bzw. 256 Farben sowie als 24-Bit-IFF-Datei gespeichert. Die komplette Fluganimation steht mit 16 bzw. 256 Farben zur Verfügung. Die Bilder wurden mit dem Programm Scenery-Animator gerendert.

Ehe Sie mit der CD-ROM arbeiten, sollten Sie das Icon »Click_me_first« anklicken. Dadurch werden alle notwendigen Voreinstellungen automatisch übernommen, so daß Sie mit allen Dateien problemlos arbeiten können.

Dadurch werden alle Animationsbilder gelöscht. Um den Bildschirm zu leeren, klicken Sie in der Werkzeugleiste auf »CLR«.

Anschließend definieren Sie mit »Anim/Frame/Anzahl..« die Länge der Animation. Der Trickfilm soll über ca. 5 Sekunden laufen, also geben Sie im Fenster 125 (5 x 25 Bilder) ein. Durch Drücken von <Shift 1> verzweigen Sie auf das erste Bild. An Ihrem Cursor müßte nun immer noch Ihre vorher aufgegriffene Pinselanimation kleben. Unsere Aufgabe ist es nun, das Flußpferd rechts außerhalb des Bildschirms zu plazieren. Dazu müssen wir erst einmal unseren bisher mittigen Pinselgriff nach links verschieben. Rufen Sie »Pinsel/Griff/Plazieren« auf und positionieren Sie das Fadenkreuz vor dem Flußpferd. Dazu drücken Sie die linke Maustaste und ziehen das Fadenkreuz auf die gewünschte Position. Daraufhin haben Sie kein Problem mehr, das Flußpferd außerhalb des Bildschirms zu plazieren. Zur genaueren Kontrolle können Sie auch die Amiga-Tasten in Verbindung mit den Cursor-Tasten, in unserem Fall der <Cursor_rechts>, zur Hilfe nehmen. Achten Sie aber darauf, daß Sie vor dem Plaziervorgang unbedingt mit <F10> die Menüleisten von DPaint ausschalten.

Nachdem Sie das Flußpferd durch einmaliges Klicken der linken Maustaste rechts neben dem Bildschirmrand abgelegt haben, rufen Sie mit <Shift m> das Bewegungsfenster auf. Dort stellen Sie bei »Dist« in der Spalte »X« »-850« ein. Unter Zähler sollte 125 eingetragen sein. Mit »Vor-

DiskExpander V2.1

221

Mit DiskExpander können Sie die Kapazität Ihrer Festplatte und Ihrer Diskettenlaufwerke ca. verdoppeln. Die Installation erfolgt in Sekundenschnelle, und anschließend arbeitet der DiskExpander unsichtbar im Hintergrund. Die Daten werden auf ca. 30-70% der ursprünglichen Größe reduziert und verschiedene Kompressionsalghorithmen (auch xpk-kompatible!) stehen zur Auswahl. Das geniale Programmkonzept sorgt dafür, daß auch Einsteiger DiskExpander auf Anhieb optimal einsetzen können. DiskExpander erhöht nicht nur die Kapazität Ihrer Festplatte. Auch auf normalen Disketten können Sie im Durchschnitt ca. 1,5 MB Software unterbringen und selbst die RAD-Disk können Sie verdoppeln.

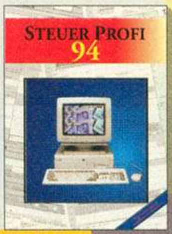


ISBN 3-86084-221-8 DM 69,-

Steuer Profi 94

250

Der Steuer Profi 94 ist komplett an die neue Gesetzeslage angepaßt und macht Ihre Steuererklärung zu einem Kinderspiel. Wie bisher erfaßt das Programm alle 7 Einkunftsarten, Sonderausgaben und außergewöhnliche Belastungen, Kinderfreibeträge, die Sonderregelungen in den neuen Bundesländern und in Berlin. Selbstverständlich ist auch in diesem Jahr der Ausdruck in die amtlichen Steuerformulare möglich. Neu ist die Anzeige der Steuerbögen direkt am Bildschirm. Steuer Profi 94 wird mit zwei ausführlichen Handbüchern ausgeliefert. Im Preis inbegriffen ist ein kostengünstiger Update-Service sowie eine kostenlose Support-Hotline.



ISBN 3-86084-250-1 DM 99,-

CDBoot 1.0

246

CDBoot ist ein phantastisches neues Softwareprodukt mit dem es möglich ist, fast alle erhältlichen CD32 Spiele auch mit einem Amiga 1200 und Amiga 4000 (AT oder SCSI CD-ROM Laufwerk sowie beliebiges File- System) zu verwenden. Dabei kann für jede CD eine eigene Konfigurationsdatei angelegt werden, in der die Belegung der JoyPad-Emulation gespeichert wird, und außerdem können Sie für jedes CD 32 Spiel die HighScores separat abspeichern. Die Bedienung und Installation von CDBoot ist sehr einfach und dank der sehr guten deutschen Dokumentation auch für Einsteiger hervorragend geeignet.
Aufgrund der sehr großen Kompatibilität zu einem Original Amiga CD32 können Sie ab sofort mehr als 98% aller erhältlichen CD 32 Spiele pro-lemlos spielen. CDBoot ist die geniale Softwarelösung für alle Amiga- Freaks, die sich kostengünstig die große Welt der CD32-Spiele erschliessen möchten.

ISBN 3-86084-246-3 DM 69,-

Der Innenarchitekt

212

Das unersetzliche Hilfsmittel für alle Aufgaben der Inneneinrichtung von Räumen. So ist es auf einfachste Art und Weise möglich, im 2D-Editor Räume mit beliebig vielen Möbeln individuell zu gestalten. Die umfangreiche mitgelieferte Möbelbibliothek läßt keine Wünsche offen. Im farbigen 3D-Modus können Sie den Raum real aus den verschiedensten Perspektiven betrachten. Das Programm begeistert durch seine sehr hohe Arbeitsgeschwindigkeit und einer übersichtlichen Benutzeroberfläche. Erleben Sie die Faszination der computerunterstützten Innenarchitekur.



ISBN 3-86084-212-9 DM 99,-

GPFax

243

Mit GPFax können Sie Ihren Amiga als universelles Faxgerät benutzen. Eingehende Faxe können wahlweise am Bildschirm dargestellt oder in sehr guter Qualität ausgedruckt werden. Das Versenden von Telefaxen ist denkbar einfach, da die meisten Textverarbeitungen oder DTP-Programme ein direktes Senden von Faxen erlauben. Doch GPFax ist nicht nur ein simples Faxprogramm sondern bietet Ihnen darüberhinaus zahlreiche weitere Funktionen: Automatische Titelseitengenerierung - Rundfaxe - integriertes Telefonbuch - Logbuch - ARexx-Port ... GPFax wird mit deutschem Handbuch ausgeliefert und benötigt Kickstart 1.3 oder höher sowie ein handelsübliches Class 1 oder Class 2 Modem.



ISBN 3-86084-243-9 DM 119,-

DiskSalv III

244

Mit Disksalv III präsentieren wir Ihnen den Retter in der Not! DiskSalv III rettet defekte, korrupte oder gelöschte Dateien, Disketten, Festplatten, ... mit einer hohen Wahrscheinlichkeit innerhalb von wenigen Minuten. Dabei versucht DiskSalv III physikalische Schäden, Software-Fehler sowie die Folgen von unsachgemäßer Datenträgerbehandlung zu reparieren. Die Daten können wahlweise „in-place" oder auf separaten Datenträgern restauriert werden. Die Erfolgsquote von DiskSalv III liegt in der Praxis bei über 90% und als weitere Features verfügt DiskSalv III über ein BackUp-Programm und eine CleanUp-Funktion. Sie erhalten DiskSalv III mit deutscher Dokumentation. Benötigt OS 2.0 oder höher!



ISBN 3-86084-244-7 DM 79,-

Haushaltsbuch 3.0

230

Wollen auch Sie sich einen Überblick über Ihre Finanzen verschaffen, Ihr Geld effektiver nutzen und Schwachstellen in Ihrer Budgetierung erkennen? Mit dem HHB 3.0 präsentieren wir Ihnen die Lösung aus einer Hand! Einige Charakteristika: Frei von buchhalterischen Ausdrücken, versch. Dateien können geöffnet werden, beliebig viele, freidefinierbare Konten, komfortable Such-/Filterroutinen, Jahresübertrag und doppelte Buchführung, umfangreicher ARexx-Port, exzellentes Handbuch, grafische Auswertungen, lauffähig ab OS2.0 und höher.



ISBN 3-86084-230-7 DM 69,-

Der Streckenplaner

222

Dieses Programmpaket ist das unverzichtbare Hilfsmittel für Motorrad- und Autofahrer. Geben Sie einfach Ihr Ziel ein und sofort schlägt Ihnen der Streckenplaner die optimale Fahrtroute vor. Egal ob von München nach Berlin oder von Hamburg nach Bonn, dieses Programm kennt die richtige Antwort. Der Streckenvorschlag kann wahlweise als vektororientierte Landkarte in verschiedenen Vergrösserungsstufen oder als ausformulierte Wegbeschreibung in drei Detailstufen erstellt und gedruckt werden. Der Streckenplaner kennt alle deutschen Orte mit mehr als 20.000 Einwohnern, alle Bundesautobahnen sowie alle wichtigen Landstraßen.

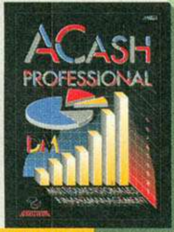


ISBN 3-86084-222-6 DM 69,-

ACash Professional

241

ACash Professional ist ein modernes und leistungsfähiges Finanzverwaltungsprogramm, das sowohl für die private Finanzverwaltung als auch für den gewerblichen Einsatz gedacht ist. Verschaffen Sie sich jederzeit den einen Überblick über Ihre Einnahmen und Ausgaben! Ob Giro- oder Bankkonten, Sparbücher, Kreditkarten, Kredite oder regelmässige Einkommen; ab sofort können Sie Ihre Finanzen übersichtlich mit dem Amiga verwalten und durch aussagekräftige dreidimensionale Diagramme visualisieren. Die exzellente technische Ausstattung von ACash, das auch über einen umfangreichen ARexx-Port verfügt, sowie das gute deutsche Handbuch sorgen für effizientes Arbeiten. Lauffähig ab OS 2.0.



ISBN 3-86084-241-2 DM 79,-

Skat Deluxe II

225

Ein Skatspiel der neuen Generation, das Ihnen zwei computergesteuerte Mitspieler zur Verfügung stellt, die nahezu alle Spielarten beherrschen. Skat Deluxe II spielt nach den neuesten Regeln der deutschen Skatordnung. Es stehen alle nur erdenklichen Spielmöglichkeiten zur Verfügung, vom „Grand ouvert" über „Ramsch" bis zu „Bock-Runden". Der integrierte Spieleditor macht es Ihnen möglich, zu Trainingszwecken die Karten nach Ihren eigenen Wünschen zu verteilen. Machen Sie sich fit für Ihren nächsten Skatabend und verblüffen Sie Ihre Skatbrüder durch Ihre neue Spielpraxis.



ISBN 3-86084-225-0 DM 59,-

POCObase 3.0

265

Dies ist die brandneue Version der beliebten Datenbank, mit der Sie auch IFF-Bilder verwalten können. Sie können bis zu 31 verschiedene Dateien gleichzeitig öffnen, Relationen zwischen einzelnen Dateien erstellen und 6 versch. Feldtypen benutzen. Die Anzahl der Datensätze und die Anzahl der Felder pro Datei ist nahezu unbegrenzt. POCObase 3.0 biete alle Standardfunktionen einer Datenbank: Die Daten können beliebig sortiert, gefiltert und indiziert werden. POCObase 3.0 wird mit umfangreichem Handbuch ausgeliefert und ist sowohl für private als auch für geschäftliche Anwendungen geeignet.



Update von POCObase 2.0: DM 50,– DM 99,-

Schreibmaschine 2.0

233

Mit diesem Programm werden Sie in methodisch sinnvoller Weise in kurzer Zeit die richtige Bedienung der Schreibmaschinen- oder Computertastatur erlernen. Es werden dazu viele umfangreiche Lektionen mitgeliefert. Die Auswertung erfolgt nach schulischen Regeln. Von der graphischen Benutzerführung in Verbindung mit aussagekräftigen Leistungskontrollen werden Sie begeistert sein. „Schreibmaschine" wurde von kompetenten Fachlehrern mitentwickelt, so daß der didaktische Aufbau langfristige Lernerfolge garantiert.
Update von Version 1.0 auf 2.0 für nur DM 20,-



ISBN 3-86084-233-1 DM 49,-

Euro-Übersetzer

195

Der EURO-Übersetzer ist die perfekte Softwarelösung für die qualitativ hochwertige automatische Übersetzung von englischen Dokumenten. Sowohl bereits vorhandene Dokumente als auch Texte, die Sie über die Tastatur eingeben, können direkt übersetzt werden. Die sehr umfangreichen Wörterbücher sind unbegrenzt erweiter- bar und Wörterbücher der gängigen Konkurrenzprodukte können benutzt werden.
Weitere Features: hohe Übersetzungsgeschwindigkeit, komfortable Nachbearbeitung, Oberfläche im OS 2.0 Stil, komplett mausgesteuert, ideal für PD-Anleitungen.

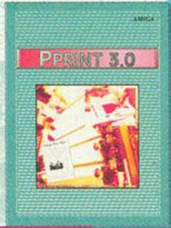


ISBN 3-86084-195-5 DM 89,-

PPrint 3.0

217

Mit PPrint 3.0 erstellen Sie auf jedem Amiga kunstvolle und professionelle Druckerzeugnisse. Erstellen Sie Ihre ganz persönlichen Visitenkarten, Adressaufkleber, Diskettenetiketten Geburtstagskarten und vieles mehr in kurzer Zeit und geben Sie das Motiv auf einem beliebigen Drucker aus. Hier einige Daten im Detail: leistungsstarke Malfunktion, Seitengröße bis DIN A3, Druckauflösung von 90-400dpi, eingebauter Grafik- und Texteditor, Textausgabe mit Mehrspaltensatz und Konturenführung, alle Objekte um beliebige Winkel drehbar. Mehr als 1.000 Cliparts sowie mitgelieferte Vektorschriften unterstützen Sie bei der kreativen Arbeit reichhaltig.



ISBN 3-86084-217-X DM 149,-

Alle Programme, Anleitungen und Handbücher sind komplett in deutscher Sprache gehalten. Hardwarevoraussetzungen (wenn nicht anders angegeben): Amiga mit 1MB RAM, Workbench 1.2, 1.3, 2.0, 2.1 und 3.0.

SCHATZTRUHE

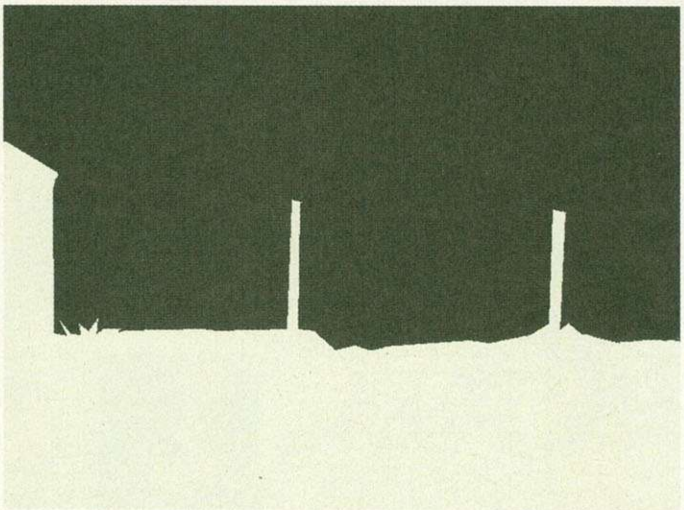
Stefan Ossowskis Schatztruhe
Gesellschaft für Software mbH
Veronikastraße 33 · 45131 Essen
Tel.: 0201-788778 · Fax: 0201-798447
Hotline: 0201-770332
Email: stefano@tchest.e.eunet.de
Support-Mailbox: 0208-202509

Versandkosten
Inland: DM 4,- V-Scheck, DM 8,- Nachnahme
Ausland: DM 8,- V-Scheck, DM 25,- Nachnahme

schau« können Sie den Ablauf nochmal kontrollieren. Stimmt alles, klicken Sie auf »Zeichn.«. Nach der Berechnung können Sie die Animation mit <4> ablaufen lassen. Ihr Flußpferd sollte nun am rechten Bildschirmrand erscheinen, über den kompletten Bildschirm marschieren und am linken Rand wieder verschwinden. Nach dem selben Prinzip können Sie auch eine Reihe anderer Tiere über den Bildschirm laufen lassen. Speichern Sie nun die Animation mit »Anim/Sichern..«. Löschen Sie dann sämtliche Bilder mit »»Anim/Frame/Löscheframes..« , wie schon einmal geschehen.

Comicfiguren im Videofilm

Besonders effektvoll ist der Einbau des Tieres in einen laufenden Videofilm. Dafür eignen sich Videosequenzen von mindestens 10 Sekunden Länge, in denen einige statische Gegenstände im Vordergrund stehen, z.B. Zäune, Mauern, Bäume, Laternen. In diesem Fall läßt sich mit Hilfe des Maskentricks die animierte Figur in den Film einbauen. Für diesen Trick benötigen Sie ein Genlock, um Videobild und Animation zu mischen.



Maske: Das Flußpferd verschwindet hinter den hellgrauen Flächen und somit im Video hinter den Gegenständen

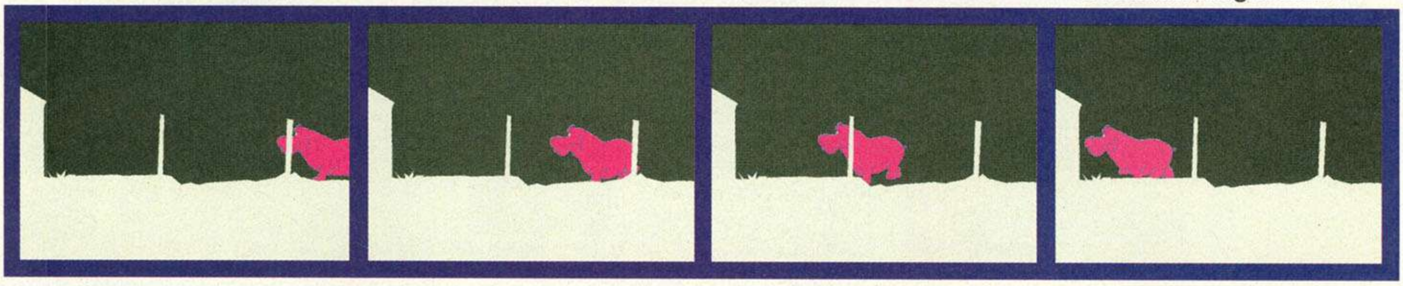
In unserem Beispiel soll das Flußpferd auf der Straße entlang laufen. Es muß dabei hinter einem Laternenpfahl, einem Baum und einer kleinen Scheune links im Bild vorbei. Sie suchen sich also erst einmal die passende Szene auf Ihrem Videorecorder und schalten auf Standbild.

Wählen Sie dann eine freie Farbe, in unserem Fall Farbe 2, als Maskenfarbe aus. Übrigens dürfen Sie niemals die Farbe 0 oder eine in der Animation erscheinende Farbe verwenden. Blenden Sie nun wieder mit <F10> die Menüleisten aus und ziehen Sie die Konturen im Realfilm nach, hinter denen das Flußpferd verschwinden soll (s. »Maske«). Sie sollten unbedingt darauf achten, daß die Konturen geschlossene Flächen enthalten, ansonsten wird beim anschließenden Füllen der Flächen die Farbe auslaufen. Speichern Sie nun die ausgefüllte Form als Grafik unter dem Namen »Maske« (»Grafik/Sichern..«). Legen Sie eine Animationsdatei an, die aus 125 Frames besteht, indem Sie »Anim/ Frame/Anzahl..« aktivieren und den Wert 125 eingeben.

Rufen Sie daraufhin »Effekt/Maske/Bilden« auf und klicken Sie im Feld »Gesperrt« die Farbe an, die Sie für die Maske verwendet haben. Sobald Sie »Bilden« anwählen, wird diese Farbe gesperrt, d.h. sie kann nicht mehr übermalt werden. Laden Sie nun die vorher gespeicherte Flußpferd-Pinselanimation mit »Pinsel/Anim/Laden..«. Gehen Sie dann genauso vor, wie vorher beschrieben. Positionieren Sie das Flußpferd außerhalb des rechten Bildschirmrands, linke Maustaste drücken, mit <Shift m> den Bewegenrequester aufrufen, dort unter Dist X den Wert -850 eingeben und »Zeichn.« aktivieren. Jetzt läuft das Nilpferd praktisch hinter Ihrer Maske von links nach rechts über den Bildschirm (s. »Maskiert«). Nachdem die Berechnungsphase vorbei ist, wählen Sie »Effekte/Maske/Bilden« an. Dort klicken Sie den Umkehrschalter und erneut »Bilden« an. Mit <Shift k> löschen Sie nun aus sämtlichen 125 Bildern die Maske. Durch die vorher gebildete Sperre wird nur die Maskenfarbe selber eliminiert – alle anderen Farben bleiben erhalten. Klicken Sie also in dem nun erscheinenden Fenster »Alle Frames« an und bestätigen Sie die Eingabe mit »Ok«.

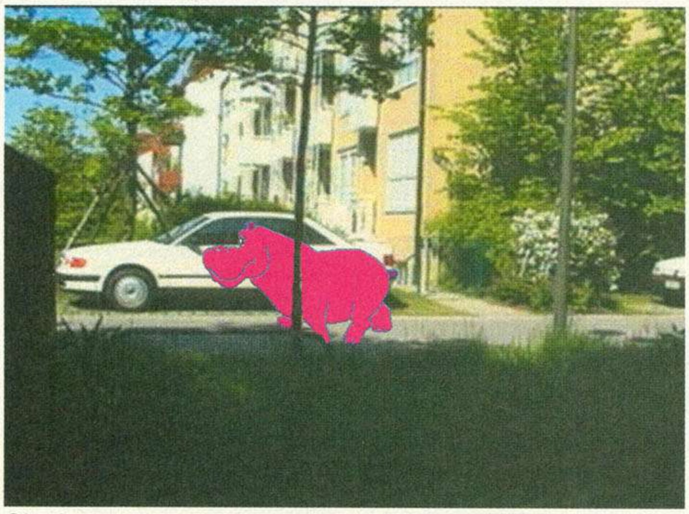
Mit »Effekte/Maske/Freigabe« können Sie nach erledigter Löschaktion, die Sperrung der Farben aufheben. Sichern Sie jetzt die Animation mit »Anim/Sichern..«. Mit <4> können Sie Ihren Trickfilm endlos abspielen. An den Positionen, an denen vorher die Maske war, verschwindet das Flußpferd. Diese Stellen werden dann durch das Videobild ersetzt und vermitteln dadurch den Eindruck, daß das Flußpferd mitten durch den Videofilm läuft. Das Ergebnis sehen Sie in »Gemischt«.

Maskiert: Vier Bilder aus der Animation. Die hellgraue Maske wird anschließend noch gelöscht.



Jetzt müssen Sie nur noch mit Hilfe eines Genlocks Ihr Originalvideoband zuspielen, die Animation möglichst synchron durch Drücken von <5> abspielen und das gemischte Signal auf einem zweiten Recorder aufnehmen. Vorher sollten Sie natürlich darauf achten, daß die Menüleisten mit <F10> ausgeblendet wurden. Den Cursor können Sie nach dem Drücken von <,> außerhalb des sichtbaren Bildschirmbereichs plazieren.

Dieselben Aktionen können Sie natürlich auch mit anderen Animationen und Szenen der Lechner-Collection-CD nutzen. Ihrer Fantasie sind kaum Grenzen gesetzt, um Ihren Videofilmen einen ansprechenden, lustigen oder interessanten Touch zu verleihen. *rb*



Gemischt: Ihre Bekannten werden Sie sicher fragen, wie das Flußpferd in die Realszene gekommen ist

Darum DraCo

* Weil DraCo eine reinrassige 68060-Workstation mit integriertem High-Power SCSI-Controller, 128 MB RAM, 24Bit-Blitter-Grafik, High Speed I/O und professionellem Tower-Gehäuse ist - keine Tochterkarte auf Tochterkarte auf Tochterkarte für nicht erhältliche Computer, sondern ein eigenes, in Produktion befindliches Komplettsystem

* Weil DraCo durch die in Kürze erscheinende DEC-Alpha-AXP-Karte die Tür zu RISC-Amiga-Technologie weit aufstößt

* Weil DraCo keine (10 Jahre alten) Custom-Chips beinhaltet, sondern konsequent Technik aus allerneuster Entwicklung verwendet

* Weil DraCo AmigaOS verwendet - ein Betriebssystem, welches seiner Konkurrenz in Hinsicht Multimedia und Videoanwendungen einiges voraus hat

* Weil DraCo durch den brandneuen Direkt-Bus Video in erstklassiger, völlig artefaktfreier Qualität in Verbindung mit VLab Motion ermöglicht...



Darum MacroSystem

* Weil MacroSystem ein seit Jahren bestens etabliertes Unternehmen mit absoluter Konzentration auf Video und Amiga ist

* Weil MacroSystem-Produkte in Deutschland in ISO-9001-zertifizierter Produktion hergestellt werden und auch in Deutschland entwickelt werden - MacroSystem-Produkte werden über viele Jahre technisch betreut

* Weil MacroSystem-Produkte nicht nur technisch brillieren, sondern auch preisstabil sind. Ein Produkt, was heute gekauft wird, wird auch in einem Jahr nicht wesentlich preiswerter sein. Sie können ein Produkt dann kaufen, wenn Sie es brauchen, ohne erst die nächste und übernächste Preisrunde abzuwarten. Ein guter Wiederverkaufswert ist damit gesichert.

* Weil MacroSystem-Produkte regelmäßige Updates erfahren. Software-Updates können sogar im Abo bezogen werden! Auch Hardware-Upgrades sind zu günstigen Preisen möglich, selbst bei kompletten Umtauschaktionen auf völlig neue Hardware.

* Weil MacroSystem ein vorbildliches Netz vertraglich gebundener Stützpunkthändler unterhält, welche Ihnen nicht nur unseren neuesten, detaillierten Gesamtkatalog überreichen können (den Sie natürlich auch direkt anfordern können), sondern auch unsere Produkte im Einsatz vorführen können.

Macro System

Darum VLab Motion

* Weil VLab Motion das anerkannte meistverbreiteste und beliebteste nichtlineare Schnittsystem für Amiga und DraCo ist (Produkt des Jahres 1994 im Amiga Magazin und Amiga Plus)

* Weil VLab Motion kein endloses Spulen mit den damit verbundenen Wartezeiten und Materialbelastungen benötigt - Video wird komplett auf Festplatte aufgenommen und steht damit in beliebiger Reihenfolge in Sekundenbruchteilen zur Verfügung! Schneiden wird zum Vergnügen statt zur Qual.

* Weil VLab Motion durch die volldigitale Videobearbeitung Effekte erlaubt, die analog nur mit Millioneninvestitionen erzielt werden können - zum Beispiel Fades, Wipes, 24Bit-Animationen, wirbelnde Bilder, bewegte PIPs, etc. etc. etc.

* Weil VLab Motion durch integriertes BlueBoxing (Chroma Keying) ein virtuelles Studio in Ihrem Wohnzimmer ermöglicht

* Weil VLab Motion, die Audio-Karte Toccata und die Grafikkarte Retina sowie der DraCo-Computer reinrassige MacroSystem-Produkte sind...

MacroSystem Stützpunkthändler:

Händler	Land	Telefon
All in One Computers	I	143-321830
Amiga & Electronic	CH	41431893
AMITEC	GUS	202-4696
Applimatic SA	CH	21-9314031
ART Computeranimation	A	7472-63566
Avancee	F	1-43720707
B & C EDV Systeme	A	1-5054978
BIT Sommer & Diekmann	D	02131-94420
CHS Pommer	D	0234-866526
Computer Connection	D	0421-302010
Computer Corner	D	089-7141034
DeltaGraph´X	F	1-60841614
DISLO-Software	D	08554-2569
Fischer Hard & Software	D	0561-1081120
JPC	B	89-354123
OFFCAM	D	0431-51258
Off Limits	D	02051-28480
Prisma Elektronik	D	07151-18660
ProMedia	D	02548-1810
Promigos	CH	56-322132
Saci	P	2-5508182
Sauter Communication AG	FL	75-2320334
Scanteam	DK	86-181600
Septima Computer	PL	524-55016
Solaris Computec	A	512-272724
Video Team Dembach	D	02151-406667
Xantilon	D	0911-770101

Alle Preise verstehen sich incl. 15% Mwst., excl. Porto und Verpackung (DM 18,50) und sind unverbindliche Preisempfehlungen für unsere Fachhändler. Lieferung per NN. Wir akzeptieren auch VISA und Eurocard (schriftliche Bestellung mit Kartennummer, Verfalldatum und Unterschrift)

MS MacroSystemComputer GmbH, Friedrich-Ebert-Straße 85, 58454 Witten, Tel. 02302 / 80391, Fax 80884

Einzelne Bilder für eine Animation zu malen, ist relativ einfach. Aber welches Animationsformat eignet sich am besten und welches Programm beherrscht was?

Programmübersicht: Animationssoftware

Animateure

von Hartwig Tauber

Wenn Ihre Animation nicht ruckelfrei läuft oder Sie sie auf Video aufzeichnen wollen, ist das meistens benutzte IFF-Anim-5-Format nicht gerade geeignet. Wollen Sie jedoch noch einzelne Bilder bearbeiten, ist das SSA-Format nicht ideal. Die Erklärung der Vor- und Nachteile und die Tabelle helfen bei der Auswahl der richtigen Programme.

Das IFF-Anim-Format

Bei den IFF-ANIM-Formaten wird die Grafik in Spalten eingeteilt. Diese werden nun von Bild zu Bild verglichen und nur die Unterschiede gespeichert. Der Kompressionsfaktor hängt stark von der Ähnlichkeit zwei aufeinanderfolgender Bilder ab.

Umgekehrt benötigt beim Abspielen die Berechnung und Darstellung der Differenzen umso mehr Zeit, umso mehr es Unterschiede zwischen den Animationsbildern gibt. Dies ist auch einer der großen Nachteile des IFF-Anim-Formats. Denn da der Rechenaufwand von Bild zu Bild verschieden ist, läßt sich nur selten eine wirklich gleichmäßige Wiedergabe erreichen. Während manche Animationsteile schnell abgespielt werden können, werden andere langsam und ruckelnd dargestellt. Eine genaue Berechnung, wie lang die Animation dauert bzw. ein Angeben der Bilder pro Sekunde ist auf diese Weise nicht möglich. Zwar läßt sich die Geschwindigkeit bei fast allen Wiedergabeprogrammen einstellen, doch stellt dies das Maximaltempo dar.

Dafür glänzt das IFF-Anim-Format durch hohe Flexibilität bei der Animationsbearbeitung. Der relativ einfache Aufbau ermöglicht es, jedes einzelne Bild direkt zu bearbeiten. Auf diese Weise können jederzeit Elemente gelöscht oder hinzugefügt und einzelne Grafiken verändert werden. Dies ist vor allem beim Aufbau von Animationen wichtig.

Für die Erstellung von Trickfilmen gibt es derzeit noch keine bessere Lösung. Erst für die Wiedergabe nach der endgültigen Fertigstellung ist das SSA-Format besser geeignet.

Derzeit gibt es drei Vertreter des IFF-Anim-Formats, nämlich Anim-5, Anim-7 und Anim-8. Darüber hinaus existieren noch einige veraltete Formen wie Anim-3 oder Anim-J, die heute nicht mehr gebräuchlich sind. Bei allen drei Anim-Formaten werden die Einzelbilder der Animation zur Berechnung der Differenzen in Spalten zerlegt.

Anim-5 arbeitet mit einer Spaltenbreite von einem Byte. Durch diese relativ schmalen Streifen ist die Wahrscheinlichkeit, Gleichheiten mit dem vorhergehenden Bild zu finden, äußerst groß. Deshalb erreicht dieses Format hohe Kompressionsfaktoren. Auf der anderen Seite bedeuten die schmalen Spalten relativ großen Rechenaufwand bei der Darstellung, da viele Differenzen berechnet werden müssen, so daß es Einbußen bei der Abspielgeschwindigkeit gibt.

Das SSA-Format

Die Einschränkungen des IFF-Anim-Formats beim Abspielen von Animationen sind gerade bei der Einbindung in ein Video äußerst unangenehm. Denn einerseits benötigt man einen gleichmäßigen, ruckfreien Ablauf und andererseits sollte auch die Länge der Animation bereits beim Zusammenbau genau abschätzbar sein.

Eben diese Probleme löst das SSA-Format der Firma proDAD. Die Abkürzung SSA steht für »Super-Smooth-Animation« (Superweiche Animation) und sagt eigentlich alles über dieses Format aus. Die Idee dahinter beruht auf der Ausnutzung des Halbbildprinzips, wie es auch beim Fernsehen zum Einsatz kommt.

Voraussetzung dafür ist das Interlace-Verfahren, bei dem abwechselnd einmal die ungeraden und dann die geraden Zeilen aufgebaut werden, so daß zwei ineinander verzahnte Halbbilder entstehen. Bei SSA wird nun jedes Animationsbild als Halbbild dargestellt. Das bedeutet, daß jede Einzelgrafik in Wirklichkeit aus zwei Bildern besteht. Bei der Wiedergabe ist dies jedoch durch das Interlace-Verfahren nicht sichtbar, so daß der Eindruck einer Bewegung entsteht.

Da die Rechenzeit immer gleichbleibend ist, wird ein gleichmäßiger Bewegungsablauf erreicht, der von der Geschwindigkeit her fast immer die gewünschten 50 Halbbilder (also 25 Vollbilder) erreicht. Dadurch kann auch die Länge der Animation von vorneherein bestimmt werden.

Dafür ist es unmöglich, einzelne Bilder zu verändern. Zwar können Sequenzen gelöscht, kopiert und eingefügt werden, aber die Manipulation der Einzelbilder ist bei SSA schwierig zu realisieren und wird deshalb von keiner Software unterstützt. Aus diesem Grund ist SSA eher als ideale Ergänzung zum IFF-Anim-Standard zu sehen.

Andere Formate

XFA und Diff sind die Formate der Programme »X-DVE« und »Magic Lantern«. Da kein anderes Programm sie beherrscht, sind sie nicht zum Datenaustausch geeignet.

»MainActor professional« beherrscht neben IFF-Animationen auch noch Formate für den MS-DOS-PC wie FLC, FLI und AVI.

Es läßt sich also sagen, daß der Zusammenbau der Animation am besten mit Anim 5, 7 oder 8 geschieht und zum Vorführen sich am besten das SSA-Format eignet. *rb*

Animationssoftware in der Übersicht

Programme	erzeugen	abspielen	Formate	abspielen	Amiga-OS	Preis in Mark	Bezugsquelle
Malprogramme							
DPaint V	x	x	Anim 5/8	RAM	2.0	300	AmigaOberland
Brilliance	x	x	Anim 5/8	RAM	2.0	200	AmigaOberland
PersonalPaint 6.1	x	x	Anim 5/7/8	RAM	2.0	75	Casablanca Multimedia
Effektprogramme							
Adorage	(1)	x	SSA	RAM	2.0	200	proDAD
clariSSA 1.1 spezial (PowerDisc 26)	(1)	x	Anim 5, SSA IFF-Bilder	RAM/Platte	2.0	20	MagnaMedia Verlag AG
clariSSA 3.0 Professional/Easy	(1)	x	Anim 5/8, SSA IFF-Bilder	RAM/Platte	2.0	450	proDAD
X-DVE	x	x	XFA, IFF-Bilder	RAM	2.0	250	Casablanca Multimedia
AnimWorkshop 2.0	(1)	x	Anim 5/7/8	RAM	2.0	300	GTI
Konvertierungsprogramme							
Magic Lantern	(1)	x	Diff	RAM	2.0	170	DTM
MainActor professional	(1)	x	Anim 3/J/5/7/8 FLI, FLC, AVI	RAM/Platte	2.0	100	MainConcept

(1) Vorhandene Einzelbilder in Animation wandeln

Bezugsquellen: MainConcept, GbR Mönig/Zabel, Im Johannistal 36, 52064 Aachen, Tel. (02 41) 70 70 32, Fax (02 41) 70 78 39; **AmigaOberland**, In der Schneithohl 5, 61476 Kronberg, Tel. (0 61 73) 6 50 01, Fax (0 61 73) 6 33 85; **proDAD**, Feldelestr. 24, 78194 Immendingen, Tel. (0 74 62) 69 03, Fax (0 74 62) 74 35; **DTM Computersysteme**, Dreiherrenstein 6a, 65207 Wiesbaden-Auringen, Tel. (0 61 27) 99 55 - 0, Fax (0 61 27) 6 62 76; **Casablanca Multimedia GmbH**, Wiemelhauser Str. 247 a, 44799 Bochum, Tel. (02 34) 7 20 35, Fax (02 34) 7 20 60; **GTI GmbH**, Zimmersmühlenweg 73, 61440 Oberursel, Tel. (0 61 71) 8 59 34, Fax (0 61 71) 83 02; **MagnaMedia Verlag AG**, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar, Tel. (0 89) 46 13-0, Fax (0 89) 46 13-100

Groß- und Einzelhandel für



AMIGA SOFT- & HARDWARE

ca. 2000 Spiele - Titel ständig vorrätig
24 h - Schnellversand



(030) 336 30 37
(030) 336 60 55 (nur Versand)
FAX (030) 336 37 41

Hardware

A500 (gebr. incl. 3 Mon. Garantie)	ab 250.--
A2000 (gebr. incl. 3 Mon. Garantie)	ab 450.--
A1200/4000	auf Anfrage
CD 32	295.--
Communicator III	169.--
SX1	499.--

CD 32 & SX1 = Amiga 1200 incl. Tastatur & Laufwerk
nur 1069.--

Monitore

Mikrovitec für alle Amiga Multisync-Monitor 15 kHz incl. VGA Adapter & Treiber	nur 649.--
1084 ST Farbe/Stereo für alle Amiga	449.--

Speichererweiterungen

512 kB für A500 incl. Uhr	55.--
1MB für A500+ incl. Uhr	79.--
1.8 MB für A500 incl. Uhr	179.--
1MB für A600 incl. Uhr	119.--
2 MB ZipRAMs z.B. für Oktagon-Controler	199.--
4/8 MB - Karte für A2000	369.--

Laufwerke

3.5" extern absch./durchgef. Bus	109.--
3.5" intern für A500/2000	109.--
3.5" intern für A600/1200	99.--

Festplatten / Controler

SCSI 3.5" 1 GigaByte	799.--
AT-Bus 3.5" 1 GigaByte	629.--
AT-Bus 2.5" 340 MB	449.--

Oktagon 2008 SCSI-II
Controler f. A2000 - A4000
nur 279.--

Öffnungszeiten & Versand

Montag - Freitag	10.00 - 18.00
Donnerstag	10.00 - 20.30
Samstag	10.00 - 13.30

Tandem CD & IDE Controler f. A2000 - A4000	159.--
Alfa Power AT-Bus Controler f. A500 / A500+	199.--

Zubehör

OS 3.1 Kit f. alle Amiga	189.--
ROM 1.3/2.0	je 59.--
Kickstartumschaltung	29.--
dt. Workbench 2.1 5 Disketten & 2 Handbücher	49.--
Trackball mit Kristalleuchtkugel	77.--
Alfa Data Maus	25.--
Alfa Data Maus 400 dpi	39.--

CD-ROM Toshiba XM 3601 4,4-fach Speed SCSI
nur 589.--

Turboboards

Blizzard 1230/III 50 MHz	479.--
Blizzard 1230/III 40 MHz	329.--
Blizzard 1220/4 28 MHz	455.--
für A500/A2000/A4000	a.A.
4 MB PS/2 Modul	299.--

Software

Dir. Opus 5.0	109.--
PC Task 3.0	169.--
Final Writer 3.0	249.--
PhotoworkX	179.--
Siegfried Copy	59.--
Siegfried Antivirus	59.--
Personal Paint	79.--
Maxon Cad 2.5	319.--

2000 Spiele für Amiga/PC
Auszug im Amiga Play Teil
Gesamtkatalog anfordern!

Reparatur zu Festpreisen

(incl. Material / Arbeitszeit)

A500	150.--	A4000	350.--
A600/A1200/A2000			je 180.--

Gerät einfach frei einsenden oder direkt im Laden abgeben. Unsere Techniker lassen sich gerne über die Schulter sehen.

Wie kommt die Ware zu mir?

Entweder Ihr besucht uns in unserem Ladengeschäft in **Berlin**, Streitstraße 25 (Spandau)

oder **Schnellversand** **Telefon (030) 33 66 0 55**
Bestellungen bis 16.30 Uhr werden noch am selben Tag versandt

DAS KLEINGEDRUCKTE
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Es gelten unsere AGB. Diese werden auf Wunsch gerne zugesandt.

Was kostet mich der Spaß?
Versand erfolgt nur mit UPS per Nachnahme = Porto plus 8,50 DM

Geht´s leichter?
Zahlungen mit allen gängigen Kreditkarten per Ansage von KK-Nummer und Fälligkeitsdatum

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

HOCH- intereSSAnt!

SSA – SUPER SMOOTH ANIMATION

Die Gelegenheit für einen kleinen Einblick in diese

„butterweiche Angelegenheit"



erhalten Sie mit dem **POWER DISK MAGAZIN** von Magna Media, erhältlich bis Ende Juli (mehr dazu in der Anzeige Magna Medias in diesem Heft). Zwar wird nicht die volle Geschwindigkeit der neuen Versionen CLARISSA V3 pro und CLARISSA V3 EASY ersichtlich, aber zum Aufzeigen der Natürlichkeit von SSA-Animationen reicht's allemal!

UND JETZT DAS BESTE!

Diese Power Disk ist auch noch UPGRADEFÄHIG! Holen Sie sich diesen Weichspüler, schauen Sie rein und besorgen Sie sich dann das vergünstigte Upgrade auf die neuen Versionen!

Der AMIGA lebt – jetzt sorgen Sie aber bitte auch dafür, daß Ihre Animationen aufleben! Erfahren Sie endlich, was der AMIGA den Textverarbeitungssystemen voraus hat – mit SSA!

Wie und wo erfahren Sie im **POWER DISK MAGAZIN** oder direkt bei: **ProDAD SOFTWARE · Feldelestraße 24 · 78194 Immendingen oder in allen ProDAD ELITE-CENTERN.** (Adressen bitte tel. erfragen)



SOFTWARE MIT SERVICE – SOFTWARE VON ProDAD

Registrierte Anwender erfragen bitte die entspr. Update-Konditionen!

ProDAD
Feldelestraße 24
78194 Immendingen
Tel. 07462/911-34 + 35
Fax 07462/7435
Support-Mailboxen
0511/801610 oder 801676
0202/753280

clariSSA ist erhältlich im gut sortierten Fachhandel oder direkt bei ProDAD.
Fragen Sie auch nach dem ProDAD ELITE-CENTER in Ihrer Nähe!
Unsere Vertriebspartner in Österreich: B&C EDV-Systeme Wien; Schweiz: promigos

A. ZIEGLER Typographie - VS-Schwenningen

… HARDWARE VOM FEINSTEN,
… KLEINSTEN



··· NEWS ···

CYBERVISION64 2MB/4MB	679/845
FINAL CALC TABELLENKALKULATION	349*
FINAL DATA 2.0	119
HYPER GRAB ECHTZEITDIGITIZER	315
SQIRREL PCMCIA SCSI-II CONTROLLER	215
UP TO DATE TERMINPLANER	79
WACOM ARTPAD	379
LIGHT WAVE 4.0	1945
CD's +CD 32 SPIELE	EINFACH ANRUFEN!



NEW !!!

HP SCANJET 3C 1895
600 DPI (2400 DPI INTERPOLIERT) !!!
+ ADPRO SCANJET TREIBER = 2145

BLIZZARD 1230 SCSI II-CONTROLER	D	165
BLIZZARD 4030 50MHZ FÜR AMIGA 4000/030		445
CO-PROZESSOR 882-33MHZ	D	165
CO-PROZESSOR 882-50MHZ	D	195
CYBERSTORM 040/40	**D**	**1475**
CYBERSTORM 060/50	**D**	**2095**
CYBERSTORM 060 UPGRADE VON 040		**998**
CYBERSTORM FAST-SCSI DMA	**D**	**345**
CYBERSTORM IO-MODUL	D	795
DERRINGER 030/CPU-25/FPU-25/4MB		1095
DERRINGER 030/CPU-50/4MB		1495
DERRINGER 030/CPU-50/FPU-50/4MB		1695
DERRINGER 1250/030/50MHZ 4MB/SCSI II		**1295**
DERRINGER 1250/030/33MHZ 4MB/SCSI II INKL. 882		**995**
DERRINGER 1250/030/50MHZ 4MB/SCSI II INKL. 882		**1445**
OVER THE TOP 040/28MHZ A2000		**1195**
SPEICHER FÜR GVP-TURBOKARTEN 4 MB		TAGESPREIS
WARP ENGINE 040/40 A3/4000 INKL. SCSI-IID		2295

TOSHIBA XM3601B 4,4 FACH!	**D**	**525**

ZUBEHÖR

400 DPI-MAUS	D	45
400 DPI-3 TASTEN-MAUS	D	59
A 4000 SCANDOUBLER MONITORADAPTER	D	285
AKTIVBOXEN PAAR 80 WATT	**D**	**99**
AMTRAC TRACKBALL		175
A-MAX IV MACINTOSH-EMULATOR	**D**	**895**
ARIADNE NETZWERKKARTE	**D**	**475**
BIG FAT AGNUS	D	65
DISKETTEN 2DD		JE 1,00
EMPLANT DELUXE	**D**	**1045**
EMPLANT PC MODUL	**D**	**395***
GVP GURU ROM V 6.0	**D**	**95**
HP SCANJET 3C	**D**	**1895**
HANDSCANNER ALFA SCAN COLOR	D	599
HANDY SCANNER 800 DPI A5/2/3/4	D	298
HD-LAUFWERK EXTERN	D	185
HD-LAUFWERK INTERN	D	165
JOYSTICK SUPERPRO	D	49
LAUFWERK 3.5 EXTERN	D	139
LIANA PEER-TO-PEER NETZWERK	D	120
KICKSTART ROM 1.3/2.0		75/85
KICKSTART UMSCHALTPLATINE 1.3/2.0	D	45
KICKSTART/WORKBENCH 3.1 A600	**D**	**175**
KICKSTART/WORKBENCH 3.1 A1200	**D**	**195**
KICKSTART/WORKBENCH 3.1 A2000	**D**	**175**
KICKSTART/WORKBENCH 3.1 A3/4000		**195**
MULTIFACE CARD III	D	175
PAPST-LÜFTER REGELBAR	D	55
VGA MONITOR-ADAPTER	D	35
WACOM ARTPAD (CA. DIN A6)	**D**	**379**
WACOM GRAFIKTABLETT A4/A3	D	1195/1645

OS 3.1



FINAL WRITER EPS CLIPARTS	D	99
HOLIDAY CLIPARTS	D	45
PAGE STREAM V 3.0	**D**	**575**
PELICAN PRESS	D	95
PERSONAL WRITE	D	59
PROFESSIONAL PAGE V 4.1		295
TYPESMITH V 2.5	D	285

TOOLS

CDWRITE	D	69
DIAVOLO BACKUP	D	95
DIAVOLO BACKUP PROFESSIONAL	D	125
DIRECTORY OPUS V 5.0	**D**	**115**
DIRECTORY OPUS V 4.12 (SOLANGE VORRAT)	D	89
DIR WORKS	D	105
DISKSALV III	D	69
MAXON HOTHELP 3/PROJEKTE	D	65/79
MAXON MAGIC II	**D**	**69**
MAXON TOOLS	D	79
MAXON PLP PLATINEN-LAYOUT	D	225
PC TASK V 3.1	D	179
SIEGFRIED ANTI VIRUS	D	59
SIEGFRIED COPY	D	59
STUDIO 2.0	**D**	**109**
TURBO PRINT PROF. V4.0	**D**	**129**
X-COPY TOOLS	**D**	**49**

SPEICHER

2MB CHIPMEMORY FÜR A500/2000 INKL. AGNUS	D	295
1MB INTERN FÜR A600	D	99
1.8MB INTERN FÜR A500	D	195
512KB A500	D	55
A-4000 4MB SIMM		TAGESPREIS
ACCESS 32 4MB	D	875
BLIZZARD 1220/4 28MHZ TURBOMEMORY	**D**	**435**
BLIZZARD 1220/4 MB AUFRÜSTSATZ	D	345
SIMM-MODUL FÜR GVP/NEXUS 2MB		189
SIMM-MODUL 32BIT 8MB		TAGESPREIS
SIMM-MODUL 32BIT 16MB		TAGESPREIS
SIMM-MODUL 32BIT 32MB		TAGESPREIS
2MB FÜR MASOBOSHI SC201/MC702/OKTAGON		189
A3000 SPEICHER 4MB STATIC COLUMN		TAGESPREIS

TURBOKARTEN

A 2000 030/882/25MHZ/SCSI/2MB	D	745
BLIZZARD 1230-III 40MHZ TURBOKARTE	D	325
BLIZZARD 1230-III 50MHZ TURBOKARTE	D	435

TELEKOMMUNIKATION

GP FAX SOFTWARE	D	105
MULTIFAX-PRO	D	95
MULTITERM-PRO	D	95
TKR-MODEMS MIT FAX + POSTZUGELASSEN		
TKR FASTLINE 28K8 V34		**415**
TKR FASTLINK ISDN/TL	**D**	**695**
TKR TERBOLINE 19K2	**D**	**235**
TKR TRISTAR 28K8 V.34/VOICE	**D**	**485**
TRAPFAX	D	129
US ROBOTICS MODEMS MIT FAX UND BZT		
COURIER V 32 TERBO 21.6	D	695
COURIER V.34	D	1075
SPORTSTER 28K8 V.34/V.FAST	D	475



SYSTEME

"DER AMIGA 500" VIDEO	**D**	**39**
"DER AMIGA 1200" VIDEO	**D**	**39**
"DER AMIGA 4000" VIDEO	**D**	**39**
AMIGA 1200		AUF ANFR.
AMIGA 4000/040/6MB		AUF ANFR.
AMIGA 4000 TOWER		AUF ANFR.
AMIGA 4000/EC030/4MB		AUF ANFR.
CANON BUBBLE JET BJC 4000	**D**	**725**
DRACO KOMPLETTSYSTEM 68060ER 4MB INKL. CD-ROM UND RETINA 4MB	**D**	**5995***
EPSON STYLUS 800 COLOR	**D**	**1045**
PRIMERA COLOR PRINTER	**D**	**1795**
HP DESKJET 560 C	D	1025
HP LASERJET 4L		1145
HP LASERJET 5MP		2245
IDEK MF 8617 INKL. AGA FLICKERFIXER	D	2260
IDEK MF 8617	D	1575
IDEK MT 9121	D	3695
MICROVITEC 1438 MULTISCAN (IDEAL FÜR A1200/A4000)	**D**	**675**



*TOSHIBA 5301B QUADRA-SPEED
*XETEC TREIBER
(AUFPREIS ASIM 3.0 45.- DM)

WECHSELPLATTEN CD ROM & CD's

ASIM CD-ROM-TREIBER V3.0+1CD		**135**
CD BOOT CD 32 EMULATION A1200/4000	D	65
XETEC CDX CD-ROM-TREIBER + 1 CD	D	85
MITSUMI CD-ROM FX300 INKL. TANDEM	D	445
EXT. GEHÄUSE FÜR WECHSELPLATTEN/CD-ROM		139
EXT. SCSI GEHÄUSE 2-FACH/4-FACH	D	195/245
HP DAT-STREAMER 8/16GB	D	1475/1675
NEC 4XI MULTISPIN 4 FACH	D	545
MITSUMI CD-ROM FX 300	D	315
MITSUMI CD-ROM FX 400	**D**	**345**
OVERDRIVE CD FÜR A600/1200 INKL. MITSUMI 2-FACH CD-ROM	**D**	**445**
SONY CD 55S 2,5 FACH	D	325
SYQUEST WECHSELPLATTE 270MB		**545**
SQUIRREL PCMCIA SCSI-CONTR.	**D**	**215**
WECHSELPLATTEN-MEDIUM 270MB		**119**
WECHSELPLATTEN-MEDIUM 105MB		109
WECHSELPLATTEN-MEDIUM 88MB		179
TOSHIBA XM5301B QUADRA-SPIN	**D**	**375**



* BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT VERFÜGBAR!
COMODORE/AMIGA IST EIN EINGETRAGENES WARENZEICHEN DER FIRMA ESCOM AG BOCHUM. MIT ERSCHEINEN DIESER LISTE VERLIEREN ALLE VORHERGEHENDEN PREISLISTEN IHRE GÜLTIGKEIT !
DRUCKFEHLER, IRRTÜMER UND ÄNDERUNGEN IN PREIS UND LIEFERUMFANG VORBEHALTEN

PREISLISTE 7/95

AMIGAOBERLAND VERSENDET:
LAGERWARE NOCH AM TAG DER BESTELLUNG (95%) · PER POST ODER UPS - NACHNAHME ODER VORKASSE · PLUS DM 8,- POST / AB DM 15,- UPS (SORRY)! · KEINE LIEFERUNG INS AUSLAND · ÖFFENTLICHE EINRICHTUNGEN AUF RECHNUNG · NUR ORIGINALWARE.

AMIGAOBERLAND
IN DER SCHNEITHOHL 5
61476 KRONBERG/TAUNUS
TEL: 06173 / 65001
FAX: 06173 / 63385
BTX: AMIGAOBERLAND#

GESCHÄFTSZEITEN:
MO.-FR. 9-13 UHR UND 14-18 UHR SA. 9-13 UHR

IN ÖSTEREICH DURCH:
FELDSTRASSE 13
3300 AMSTETTEN
TEL.: 07472 / 635660
ART
ANIMATION RAYTRACING TEAM

Kaum konnten wir eine erste englische Vorversion des neuen »Directory Opus 5.0« begutachten, flattert uns auch schon die offizielle deutsche Version ins Haus. Schicken wir sie in den Ring zu den Konkurrenten, um ihre Leistung im Vergleich zu messen.

Dateimanager: Directory Opus 5.0

Phönix aus der Asche

von Candid Böschen

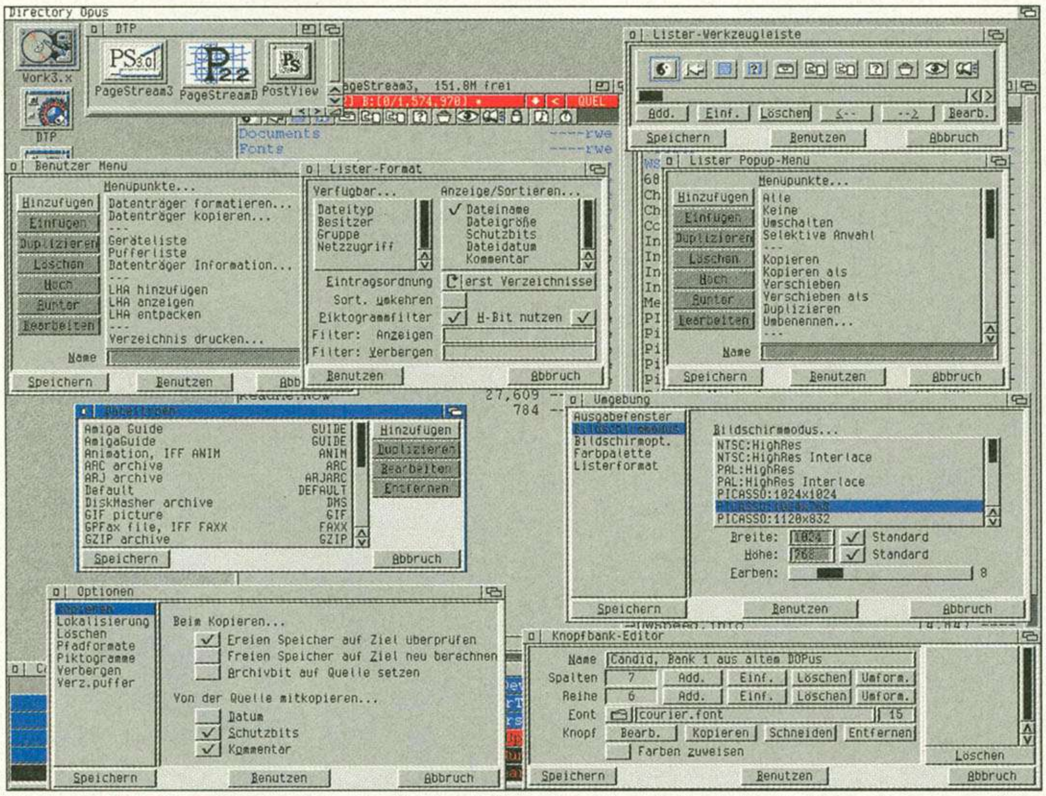
Bereits in Ausgabe 4/95 lasen Sie einen Ausblick auf den neuen Directory Opus 5.0 (kurz »Opus« genannt). Jetzt ist die deutsche Version bereits erhältlich. Das Warten hat sich gelohnt, Opus ist ein ganz neues Programm geworden, das fast keine Einschränkungen mehr auferlegt und bei der täglichen Arbeit am Amiga sehr hilfreich ist. Es wird mit einem ausführlichen und reich bebilderten deutschen Handbuch ausgeliefert, ein umfangreicher Index sorgt dafür, daß das Auffinden wichtiger Stellen in kurzer Zeit möglich ist. Auf annähernd 200 Seiten wird in gut verständlichem Stil alles Wissenswerte über Opus vermittelt. Lediglich eine Einführung, die bei einem so komplexen Programm sehr hilfreich sein kann und besonders dem nicht so geübten Anwender sicher einige Aha-Erlebnisse entlocken würde, fehlt.

Opus verfügt zusätzlich über eine kontextsensitive Online-Hilfe, die jederzeit Informationen im »Amiga-Guide-Format« liefert. Hierzu muß lediglich die Maus richtig positioniert und die <Help>-Taste gedrückt werden.

Leicht von der Hand läuft die Installation mit dem Commodore-Installer. Dabei kann u. a. gewählt werden, ob Opus als Ersatz für die Workbench installiert werden soll, denn mit dem neuen Opus erhält man gleichzeitig auch einen kompletten Ersatz für die Workbench. So läßt sich zusätzlich Speicher sparen.

Ein Wermutstropfen ist der Kopierschutz, der das Starten eines einmal installierten Opus nur noch von dem Gerät aus erlaubt, auf dem Opus installiert wurde. Soll Opus z.B. auf einer Rettungs-Diskette untergebracht werden, funktioniert dies nur über eine Installation per Programmdiskette. Hierzu ist die lange Seriennummer einzugeben (Groß-/Kleinschreibung beachten). Das wäre noch nicht so schlimm, gäbe es nicht die zusätzliche Einschränkung, daß nach einem Reorganisieren des Geräts eine Neuinstallation von Opus nötig ist.

Außer ehrliche Kunden zu verärgern, wird das sicher keinen weiteren Effekt haben. Das Raubkopieren von Opus wird dadurch sicher nicht verhindert. Wer heute noch glaubt, dies durch diesen oder einen ähnlich gearteten Kopierschutz zu erreichen, unterliegt einem Trugschluß. Das haben die letzten Jahre eindrucksvoll bewiesen. Am besten notieren Sie sich schon mal Ihre Seriennummer und kleben sie gut sichtbar an den Monitor.



DirOpus 5.0: Opus kann viele Gesichter haben. Konfiguriert wird sein Aussehen und alles, was sich im Hintergrund verbirgt, über die zahlreichen Konfigurationseditoren.

Das Konzept

Einzigartig ist das Konzept, das sich hinter Opus verbirgt: Kaum etwas ist fest vorgegeben, Opus kann komplett auf die eigenen Wünsche hin konfiguriert werden. Alle Aktionen werden im Multitasking ausgeführt, so daß keine Wartezeiten mehr entstehen. Beliebig viele Dateifenster und Knopfbänke können konfiguriert werden. Die Unterteilung in mehrere Konfigurationseditoren hat zur Folge, daß man sich übersichtlich und langsam an die vielen Konfigurationsmöglichkeiten gewöhnen kann, man bekommt immer nur präsentiert, was nötig ist.

Das alte Konzept eines Konfigurationseditors, der alles beinhaltet, wurde glücklicherweise verlassen. Da auch die Konfigurationseditoren im Multitasking laufen, ist Opus während der Konfiguration nicht blockiert. Auch wird der Opus-Bildschirm nur geschlossen, wenn dies geänderte Einstellungen erfordern. Werden ähnliche Funktionen konfiguriert, kann ein Konfigurationseditor sogar mehrfach gestartet werden, so daß man problemlos mal

August 1995

arXon GmbH

069- 978 410-10
fax - 978 410-30
btx *arXon#

Oktagon 4008/2008	SCSI	249.-
MultiEvolution 500	SCSI	198.-
bsc 2008 / 508	AT ab	129.-

HP-DAT Streamer

C1533A 1549.-

- SCSI-2 • DDS-2 (90m+120m Band)
- 4 GB bis max. 16 GB • 3.5 Zoll
- optional mit Diavolo BackUp (95.-)
- HP35470 & 35480 kompatibel

CD-ROMs & SyQuest

Toshiba	XM 5301	4fach	399.-
Toshiba	XM 3601	4.4 f.	519.-
Sony	CDU55S	2.4 f.	279.-
Nec	QuadSpeed	4fach	499.-
Mitsumi	FX 400	4fach	299.-
SyQuest	SQ3270	• 270MB	499.-
SyQuest	SQ5200	• 200MB	629.-
Medien	105/270MB	ab	89.-
	44/ 88MB	ab	69.-

Quantum SCSI

Lightning	540MB	299.-
Lightning	730MB	399.-
Atlas	1075MB	a.A.
Empire	2100MB	1399.-
Atlas	2150MB	1449.-
Grand Prix	4300MB	2049.-
Atlas	4300MB	2399.-

Conner HD

AT	540MB	279.-
AT	850MB	389.-
AT	1200MB	579.-
SCSI	1080MB	749.-

Streamer HP

HP 35470	1149.-
HP 35480	1299.-

ARexx III

Buch in deutsch über 500 Seiten **89.-**

2.5" AT

Conner, Areal, Toshiba

260MB	349.-
340MB	449.-
520MB	549.-

Z3-Fastlane SCSI-2 • 629.-

Tandem 1200+ CD/IDE 219.-

- für Mitsumi-CD-ROM & AT-Bus Festplatte
- inkl. Cache-Filesystem • f. A1200

Turbo & RAM

Blizzard 1220 429.-
• für A1200 • 68020 28MHz • 4 MB
• Uhr • max. 8 MB • FPU optional

Blizzard 1230-III 449.-
• für A1200 • 68030 50MHz • max.32MB
• Uhr • FPU und SCSI optional •

CyberStorm 949.-
• f.A4000 • 68040 o. 68060 •
• max.128MB RAM • optional I/O-Modul

Cyberstorm 040/40MHz	1498.-
Cyberstorm 060/50MHz	2489.-
SIMM PS/2 4MB • 70ns	259.-
SIMM PS/2 8MB • 70ns	499.-
2MB • SIMM • ZIP • ✆ ab	189.-

Video

Picasso II - RTG ab **699.-**
• 24 bit • incl. TV-Paint Junior • 1 oder 2MB

Retina BLT Z3 • 4MB 829.-
• Zorro 3 • S-VHS • CVBS • VGA • 24bit

VLab Motion 1799.-
• JPEG • Echtzeit-Digitizer • Blue-Box

VLab • Digitizer 24bit • S-VHS **499.-**

CyberVision • 2MB 689.-

CyberVision • 4MB 889.-

Software

Studio professional 2.x

✓ erweiterter Workbench-Druckertreiber
✓ mit **neuem Farbmanagementsystem**
✓ ARexx-Interface, deutsches Handbuch
✓ unv. Preisempf. 129.- **Updatepreis 59.-**

Gold Fish II CD	49.-	Fresh Fish Nr. 8	49.-
Amiga Tools II CD	39.-	Deut. Edition II	39.-
AmiNet Share 5	24.-	Berliner Spielek.	44.-
AmiNet Set 1 (4CD's)	49.-	mehr Software ✆	

Monitore

AcerView 56 L 649.-
• MPR 2 • VESA • Flat-Screen • 15"
• Digital-Ctrl. • entspiegelt • 38cm

ViewSonic 15G 899.-
• MPR 2 • VESA • Flat-Screen • 15"
• 30-64 kHz • 90 Hz • entspiegelt • 38cm

Microvitec 1438 649.-
• Syncronisiert ab 15kHz • für A1200/4000

ScanDoubler 299.-

✓ für alle Amiga 4000
✓ **15kHz** auf Standard-VG
✓ auch AGA und 16.8 Mio. Farbe
✓ mit deutschem Handbuch !

SwitchBox 199.-

✓ 3 ext. Parallelports / bidirektiona
✓ **Ideal** für Drucker, Digitizer, Sample ...
✓ Steuerung über Taster, CLI, ARexx, WB
✓ **Sicherheit** besonders für A4000/A1200
✓ **automatisches Umschalten mit Studio**

Ladenlokal & Versand

Assenheimer Str. 17
60489 Frankfurt

• Apple Point • Acer • AS&S • bsc • GVP • HP • Oase • Quantum • Supra •

Händleranfragen willkommen !

Es gelten unsere allgemeinen Liefer- und Zahlungsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Anzeigenpreise ab 20.Juli 1995 (ab Lager Frankfurt). Viel Spaß mit Ihrem Amiga !

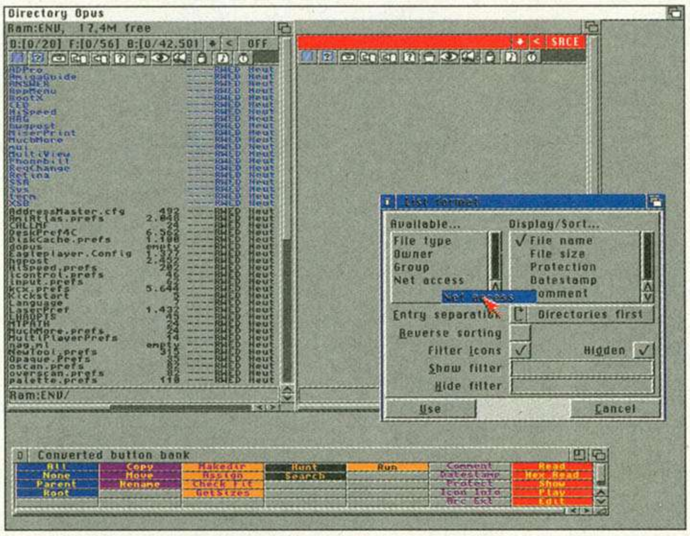
schnell woanders nachsehen kann. Hat man sich an das Konzept erst einmal gewöhnt, das im deutschen Handbuch als objektorientiertes Design bezeichnet wird, geht das Konfigurieren leichter und vor allem schneller vonstatten als noch bei der alten Version. Opus kann übrigens, wie eingangs erwähnt, als Workbench-Ersatz fungieren, da er alle Funktionen der Workbench und noch viele mehr bietet.

Die Dateifenster

Opus unterstützt beliebig viele Dateifenster. So kann man, während Opus Dateien von einem Verzeichnis in ein anderes kopiert, gleichzeitig in einem dritten Dateifenster arbeiten. Die Zeiten, zu denen man, um bei langen Kopieraktionen gleich weiterarbeiten zu können, den Dateimanager erneut starten mußte, sind vorbei.

Jedes Dateifenster kann fest als Quelle oder Ziel definiert werden. Bei einer Kopieraktion werden z.B. alle im Quellenfenster selektierten Dateien in alle als Ziel gekennzeichneten Dateifenster kopiert.

Die Dateifenster können im Piktogramm- oder Textmodus betrieben werden, wobei im Textmodus dank der »PopUp«-Menüs und der nur dort vorhandenen Werkzeugleiste wesentlich mehr Aktionen direkt ausführbar sind. Die Werkzeugleiste läßt sich mit beliebigen »IFF«-Symbolen (lediglich die Größe ist auf 64 x 64 Punkte beschränkt) versehen und es können ihnen Kommandos bzw. Kommandogruppen zugeordnet werden. Piktogramme (Dateien mit der Endung ».info«) lassen sich ebenfalls verwenden. Diese Kommandos können wiederum interne Opusbefehle, externe Programme oder (ARexx-)-Skripts sein. In Kommandogruppen sind Kombinationen dieser Kommando-Typen erlaubt.



Standard-Einstellung: Wer die neuen Funktionen und die gewohnte Umgebung haben will, kann dies auch konfigurieren

Opus ersetzt die Workbench komplett

Opus unterstützt Dreitasten-Mäuse, so daß je Symbol drei Funktionen belegbar sind. Die Dateifenster lassen sich auf dem Bildschirm beliebig positionieren und ihre Position speichern. Unter Pfadformaten besteht die Möglichkeit, auf Tastendruck Dateifenster zu öffnen, in denen der Inhalt eines ganz bestimmten Verzeichnisses angezeigt wird. Die Art der Darstellung innerhalb dieser Dateifenster läßt sich explizit vorgeben und er kann von dem Standard-Dateifenster abweichen. So ist es z.B. möglich, daß der Inhalt eines bestimmten Verzeichnisses, das per Pfadformat aufgerufen wurde, immer dem Datum nach und der Inhalt der Standard-Dateifenster alphabetisch sortiert wird.

Mit den gleichen Möglichkeiten wie auch die Werkzeugleiste lassen sich die »PopUp«-Menüs der Dateifenster konfigurieren. Damit existieren mehrere Varianten, mit denen, ohne irgendwo einen Funktionsknopf in einer sog. Knopfbank anklicken zu müssen, Aktionen ausführbar sind. Die Mauswege werden dadurch sehr kurz. Im Grunde ist jedes Dateifenster selbst ein kleiner Dateimanager. Die Dateifenster können übrigens auch arretiert werden, so daß sich ihre Position und Größe nicht mehr verändern läßt. Das klassische Zwei-Dateifenster-Prinzip ist somit auch leicht zu realisieren. Das Verschieben bzw. Verändern eines Dateifensters aus Versehen ist ausgeschlossen.

Die Knopfbänke

Über den Knopfbank-Editor werden die Funktionsknöpfe definiert. Im Grunde handelt es sich um Gadgets, hinter denen sich, wie hinter dem »PopUp«-Menü und der Werkzeugleiste, Kommandos oder Kommandogruppen verbergen, wie sie bereits oben beschrieben wurden. Opus unterstützt beliebig viele Knopfbänke, auf die auch komplett verzichtet werden kann. Jeder Funktionsknopf läßt sich mit drei Funktionen belegen, die über eine Dreitasten-Maus aufrufbar sind.

Die Programmgruppen

In Programmgruppen werden beliebige Programme zusammengefaßt. Auf dem Opus-Bildschirm befindet sich für jede Programmgruppe ein Symbol, das das Verzeichnis-Gadget dieser Programmgruppe repräsentiert. Auf Doppelklick öffnet sich das Programmgruppen-Fenster, in dem wiederum die in diese Gruppe aufgenommenen Programme angezeigt werden.

Sie können von hier aus direkt gestartet werden. So hat man direkten Zugriff auf alle Programme eines Genres, wenn die Programmgruppen entsprechend angelegt wurden.

Opus unterstützt die Datentypen (Datatypes) des AmigaOS. Dadurch werden automatisch alle Dateitypen erkannt, die über Datatypes ins System eingebunden sind. Andere Dateitypen lassen sich beliebig definieren und über umfangreiche Erkennungsmethoden identifizieren.

Den Dateitypen können Prioritäten vergeben werden. Dateitypen höherer Priorität werden gegenüber niedrig priorisierten bevorzugt. Damit lassen sich Dateitypen, die Untergruppe zu einem anderen Dateityp sind, trotzdem explizit erkennen und gesondert behandeln. Der Untergruppen-Dateityp muß hierzu lediglich höhere Priorität haben als der Hauptgruppen-Dateityp.

Wenn auch noch nicht 100 Prozent fehlerfrei, zeigt Opus 5, wie man in Zukunft beim Dateimanagement auf Amiga arbeiten wird. Was Opus leider immer noch nicht unterstützt, ist das direkte Verwalten von Archiven, wie das bereits von mehreren Konkurrenten geboten wird. Eine Fähigkeit, die ebenso schmerzlich fehlt, wie die Möglichkeit, beliebige Tastenkombinationen mit Kommandos zu belegen. Hierfür muß immer entweder ein Menüpunkt oder Funktionsknopf vergeben werden. Vielleicht werden diese Anregungen aufgegriffen.

Viele gute Ideen zeigen, daß sich Jonathan Potter, der Programmierer von Directory Opus, Gedanken über intuitive Bedienung und Zeitoptimierung beim Arbeiten mit Opus gemacht hat. Wer mit dem neuen Opus gearbeitet hat und an seine Wünsche angepaßt hat, wird mit Sicherheit nicht mehr auf Opus verzichten wollen. *abc*

AMIGA-TEST

Sehr gut

Directory Opus 5.0

10,7 von 12 — **GESAMT-URTEIL** AUSGABE 07/95

Preis/Leistung	▮▮▮▮▮▮
Dokumentation	▮▮▮▮
Bedienung	▮▮▮▮▮▮
Verarbeitung	▮▮▮▮
Leistung	▮▮▮▮▮▮

FAZIT: Der neue Opus bietet viele Verbesserungen und ist gleichzeitig geringfügig sparsamer im Speicherverbrauch und teilweise deutlich schneller als bisher. Opus ist ein ganz neues Programm geworden, das auch als Update sehr interessant ist. Auszusetzen gibt es fast gar nichts.
POSITIV: Einzigartiges Konzept; volle Ausnützung von Multitasking; frei konfigurierbar; schnell; ausgeklügeltes Konfigurationskonzept; kompletter Workbench-Ersatz; grafikkartenkompatibel.
NEGATIV: Keine direkte Unterstützung von Archiven; unkomfortabler Kopierschutz; für Einsteiger nicht ganz leicht zu konfigurieren; noch nicht 100 Prozent fehlerfrei.

Preis: 139 Mark
Update von Versionen 3.x oder 4.x: 69 Mark
Anbieter: Stefan Ossowskis Schatztruhe, Gesellschaft für Software mbH, Veronikastraße 33, 45131 Essen, Tel. (02 01) 78 87 78, Fax: (02 01) 79 84 47







Präsentationsprogramm: Demo Maniac 1.20

Der Demonstrant

Computer-Demos sind eine beliebte Art der Selbstdarstellung. Mit einem Hifsprogramm, das einem das Programmieren erspart, kann jeder Amiga-Anwender mitmachen.

von Ralf Kottcke

Macht es nicht Spaß, die phantasievollen, bunten, lauten Demos von Sanity oder Alcatraz anzusehen? Und ist es nicht ärgerlich, so etwas nicht selber zusammenzubekommen?

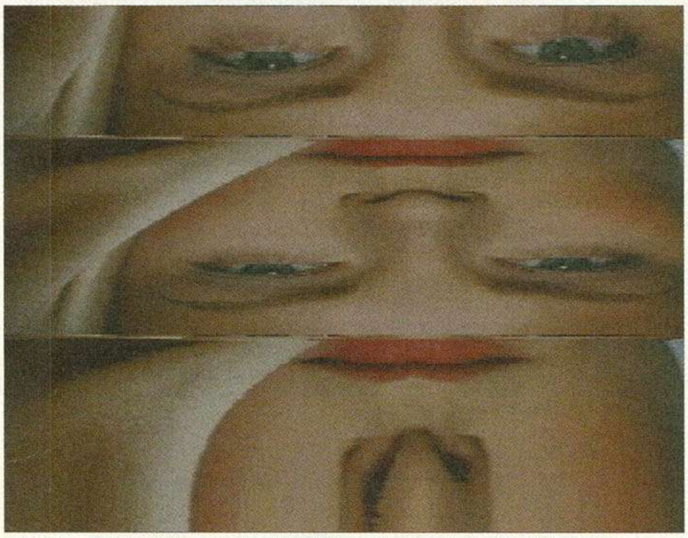
Die Ideen sind ja meistens da, lediglich am Handwerkszeug fehlt es. Demos sind in aller Regel den Assembler-Programmierern vorbehalten. Damit das nicht so bleibt, verkauft Black Legend jetzt den »Demo Maniac«. Mit diesem Programm soll es jedem Amiga-Besitzer möglich sein, eindrucksvolle Demos herzustellen.

Der Aufbau eines Demos ist, wenn man das Konzept erst durchschaut hat, mit Demo Maniac logisch und übersichtlich. Tatsächlich ist dieser Teil die eigentliche Stärke des Programms. Im »Memory«-Menü werden Bilder, Texte, Animationen, Vektorobjekte und alles, was der Demo Maniac sonst an Daten braucht, in den Arbeitsspeicher geladen. Danach geht's ins »Construction«-Menü, wo man die Daten mit Effekten versieht. Die so erzeugten »Patterns« setzt man im »Script«-Menü zu einem kompletten Demo zusammen. Unter dem Menüpunkt »Design« bekommt der Hintergrund noch Farbverläufe oder Spiegeleffekte und schon ist die Produktion komplett.

Dazu ist die Oberfläche unter Intuition programmiert und mit den amigatypischen Requestern versehen. Mit den Schalterflächen klickt man schnell durch die zahlreichen Menüs und Optionen.

Memory

Hier lädt man die Daten, die man im Demo verwenden will. Das können Bilder im IFF-Format und den amigatypischen Auflösungen und Farbtiefen (bis zu HAM8) sein. Auch Animationen (Anim5), wie sie z.B. »DPaint« speichert, werden unterstützt. Dazu gibt es Texte (ASCII), die sich als Botschaft integrieren lassen. Vektorobjekte verleihen der Produktion etwas Elite-ähnliches und unterschiedliche Zeichensätze geben dem Text eine besondere Note.



Ex-Gesicht: Allzuviele Effekte gibt es zwar nicht, aber die vorhandenen haben viele Parameter und sind flexibel

Damit der Anwender den Überblick behält, zeigt das Programm, wieviel Speicherplatz man bisher verbraucht hat und ordnet die Daten auf Wunsch alphabetisch, nach Typ oder Größe und entfernt auch nicht benutzte Dateien, die man vielleicht nur zur Probe geladen hat.

Construction

Hier konstruiert man die Einzelteile des Skripts: die »Patterns«. Jedes einzelne kann aus sechs »Layern« bestehen, die je einem Effekt entsprechen. Hier kann man z.B. ein Bild in einen Farbverlauf-Hintergrund springen lassen, es dabei mit einem »Fade-In« versehen, eine Text-Nachricht einfließen lassen und dazu rotiert ein Vektorobjekt. Natürlich schließen sich manche Effekte gegenseitig aus. So kann man z.B. nicht im selben Pattern ein Bild und eine Animation anzeigen.

Die Effekte sind teilweise außerordentlich komplex, aber noch lange nicht so zahlreich und hochwertig, wie man es vom »Video Creator« von Almathera kennt, den es nur fürs CD^{32} gibt. Allerdings besteht hier Hoffnung, man kann die Effektbibliothek notfalls selbst erweitern (Assembler-Erfahrung vorausgesetzt). Die Entwicklerunterlagen gibts lt. Handbuch beim Hersteller.

Die Layer (und damit Effekte) kann man in unterschiedlicher Reihenfolge übereinanderlegen und transparent machen. Leider gibt das Handbuch nur wenige Informationen zu diesem schwierigen Thema, daher muß man selber ausprobieren. Das »Script«-Menü bekommt in diesem Test keinen eigenen Abschnitt. Man setzt hier lediglich die Patterns zusammen und testet das Skript.

Design

Hier versieht man den Hintergrund mit einem Regenbogen-Farbverlauf, einem Spiegeleffekt oder verschiedenfarbigen Begrenzungslinien. Die Möglichkeiten sind noch etwas eingeschränkt, auch hier wären Erweiterungen angebracht.

Leider hat das Programm noch einige Fehler, die sich vor allem auf die Handhabung auswirken. Beim Test kam es auf verschiedenen Amigas gelegentlich zu unmotivierten Systemabstürzen, die Bedienelemente der Oberfläche funktionieren z.T. nicht (was das Einstellen von Parametern erschwert) und bei der Installation ist der Anwender auf sich gestellt. Auch die zahlreichen Assigns müssen per Hand vergeben werden.

Weiterhin macht das Handbuch einen traurigen Eindruck. Es ist englisch, unvollständig und entspricht nicht der aktuellen Version des Programms. Bleibt zu hoffen, daß Black Legend Deutschland die deutsche Demo-Maniac-Gemeinde mit einem besseren Manual versorgt – 25 Seiten für ein komplexes Programm sind einfach zu wenig.

Es bleibt der Eindruck, daß der Demo Maniac trotz langer Verzögerungen doch noch nicht ganz fertig ist. Die Idee hinter dem Programm kann überzeugen, Verbesserungen im Detail sind aber dringend erforderlich. ■

AMIGA-TEST
gut

Demo Maniac 1.20

8,2 von 12 — **GESAMT-URTEIL** AUSGABE 07/95

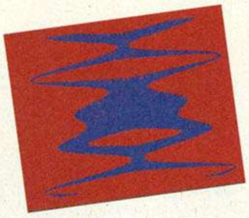
Kriterium	Wertung (von 7)
Preis/Leistung	5
Dokumentation	2
Bedienung	4
Erlernbarkeit	4
Leistung	4

FAZIT: Demo Maniac ist z.Zt. der einzige kommerzielle »Demo Maker« für den AGA-Chipsatz. Er bietet interessante Funktionen und flexible Effekte. Besonders Aufbau und Bedienoberfläche können überzeugen. Das Programm hat das Zeug zu einem Spitzenprodukt, lediglich ein deutsches Handbuch, bessere Effekte und etwas mehr Betriebssicherheit fehlen noch.

POSITIV: Übersichtliche Bedienoberfläche; modularer Aufbau (Erweiterungen vorgesehen); unterstützt AGA-Grafik; bindet Animationen ein; erkennt viele Musikformate; speichert Demos als Disketten oder Bootblock-Intros.

NEGATIV: Unvollständiges englisches Handbuch; zu wenige Effekte; keine Sound-Effekte; unkomfortable Installation; Neigung zu Systemabstürzen; kleine Fehler in der Oberfläche; nur wenige Beispieldaten.

Preis: ca. 50 Mark
Anbieter: Black Legend Deutschland, Wallstr. 8, 45468 Mülheim, Tel. (02 08) 4 50 19-0, Fax (02 08) 4 50 19-66





Wettbewerb

Mein tolles Demo

Beim großen AMIGA-Magazin-Demo-Wettbwerb darf jeder zeigen, was er kann. Ob Assembler-Profis oder Demo-Maniacs, wer gute Ideen hat, kann auch gewinnen.

von Ralf Kottcke

Haben Sie sich nicht schon immer gewünscht, es den großen Demo-Gruppen zu zeigen? Damit auch Amiga-Anwender ohne Assembler-Erfah-



rung zum Zug kommen, lassen wir in unserem Demo-Wettbewerb alles zu, was per Auto-Boot von einer DD-Diskette startet. Das heißt: Man legt die Diskette ein, und das Demo läuft an.

Natürlich zählen bei der Bewertung Grafik und Klang. Auch die technische Qualität der Effekte punktet mit. Aber dazu ist auch die Idee wichtig, die dahinter steht. Und hier haben alle Teilnehmer gleiche Voraussetzungen. Wer seine Kreation mit Präsentationprogrammen wie »Media Point« oder »MaxonMULTIMEDIA« produziert, kann auch ein »interaktives Demo« programmieren, das je nach Entscheidung des Zuschauers in die eine oder andere Richtung verzweigt. Wem die Effekte nicht ausreichen, kann auch Animationen einbauen.

Was den Inhalt eines Demos angeht, machen wir Ihnen keine Vorschriften. Trotzdem Finger weg von: politischen Ausagen, Aufforderungen zu Straftaten und »Haß-Demos« gegen andere Personen oder Demo-Gruppen.

Ihre Disketten versehen Sie bitte mit einem Label, wie Sie es auf unserer Beispieldiskette sehen. Dieses Etikett muß sich auf jeder Diskette befinden, damit kein Datenträger verlorengeht. Das Etikett muß die Adresse und den Namen des Einsenders enthalten. Die »12« steht für »A1200«. Wer etwas für den Amiga 500 programmiert hat, trägt hier eine »5« ein. Beim Numerieren tragen Sie bitte nicht nur die lfd. Nummer der jeweiligen Diskette ein, sondern auch die Gesamtzahl der Disketten. Weil Demos oft auf Fremdformat-Disketten zu finden sind, sollten Sie den Titel auf dem Etikett vermerken. Wenn Ihre Diskette genug Platz läßt und Amiga-DOS-Format hat, können Sie auch eine »Liesmich«-Datei mit Einzelheiten zum Demo hinzufügen.



Das Gewinner-Demo werden Sie nach der Auflösung des Wettbewerbs entweder auf den AMIGA-Magazin-PD-Disketten oder auch auf einer CD des AMIGA-Magazins finden.

Und nun nicht lange gezögert – Einsendeschluß ist der 18. August 1995.



Teilnahmebedingungen

Alle Einsendungen müssen frei von Rechten Dritter sein. Die Copyright-Bestimmungen beziehen sich nicht nur auf die Zusammenstellung sondern auch auf die einzelnen Komponenten (Scans, Musik). Durch die Einsendung verlieren Sie nicht das Urheberrecht an Ihrem Demo. Sie stimmen lediglich der Veröffentlichung auf Disketten oder CDs des AMIGA-Magazins zu. Pro Teilnehmer ist nur eine Einsendung zugelassen. Wieviele Disketten eine Einsendung umfaßt, bleibt Ihnen überlassen.

Schicken Sie die Diskette an:

Verlag MagnaMedia AG
AMIGA-Magazin
Stichwort: DEMO
85531 Haar bei München



Wichtig: Einsendeschluß ist der 18. August 1995. (Es gilt das Datum des Poststempels). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der MagnaMedia AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Black Legend Deutschland, Wallstr. 8, 45468 Mülheim, Tel. (02 08) 4 50 19-0,

Discount 2000, Am Wiesenpfad 1, 53340 Meckenheim, Tel. (0 22 25) 70 18 34,

GTI, Postfach 2067, 61410 Oberursel

Maxon Computer GmbH, Industriestr. 26, 65734 Eschborn, Tel. (0 61 96) 48 18 11,

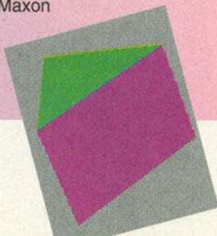
Off Limits Computer GmbH, Oststr. 83, 42551 Velbert, Tel. (0 20 51) 2 84 80,

Preise für AGA-Demos

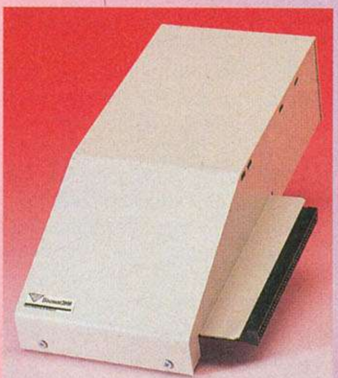


Das ist die Rubrik für alle Amigas, die neue AGA-Grafik-Chips haben. Die Demos dürfen natürlich auch auf einem Amiga 4000 mit 060-CPU und 32 MByte RAM programmiert sein, sie müssen lediglich auf einem Amiga 1200 mit 2 MByte Chip-RAM, ohne Fast-RAM und ohne Festplatte laufen. Das ist die Konfiguration, auf der sie getestet und bewertet werden. Und hier die Preise:

1. Preis: Ein CD-Laufwerk Overdrive, gestiftet von »Off Limits«
2. bis 4. Preis: Je ein MaxonMUTIMEDIA von Maxon
5. bis 9. Preis: Je ein Video Creator von GTI
1. bis 10. Preis: Zusätzlich je ein Programm von Black Legend nach Wahl



Preise für OCS-Demos



Das ist die Rubrik für alle Amigas, die einen OCS (**O**riginal **C**hip **S**et) haben. Die Demos dürfen natürlich auch auf einem Amiga 3000 programmiert sein, sie müssen lediglich auf einem Amiga 500 mit 500 KByte Chip-RAM und 500 KByte Fast-RAM ohne Festplatte laufen. Das ist die Konfiguration, auf der sie getestet und bewertet werden. Und hier die Preise:

1. Preis: Ein »Centaur«-SCSI-Controller mit RAM-Option und SCSI-Festplatte, gestiftet von Discount 2000
2. bis 4. Preis: Je ein MaxonMULTIMEDIA von Maxon
1. bis 10. Preis: Zusätzlich je ein Programm von Black Legend nach Wahl

von Markus van Kempen

Bilddatenbank: PictureManager 2.0

Im Bilde

Der »PictureManager« von IrseeSoft ist ein Programm, das Ordnung ins Bilderchaos auf der Festplatte bringen soll. Es verwaltet Bilder der gebräuchlichsten Grafikformate in einer Datenbank.

Wenn man nach einem bestimmten Bild auf der Festplatte oder CD-ROM Ausschau hält, steht man normalerweise vor dem Problem, daß man sich erst durch mehrere Verzeichnisse und Dateien wühlen muß, um es zu finden – um sich dann mit nichtssagenden Dateinamen konfrontiert zu sehen. Sehr hilfreich wäre es, wenn die Bilder wie in einem Fotoalbum organisiert wären.

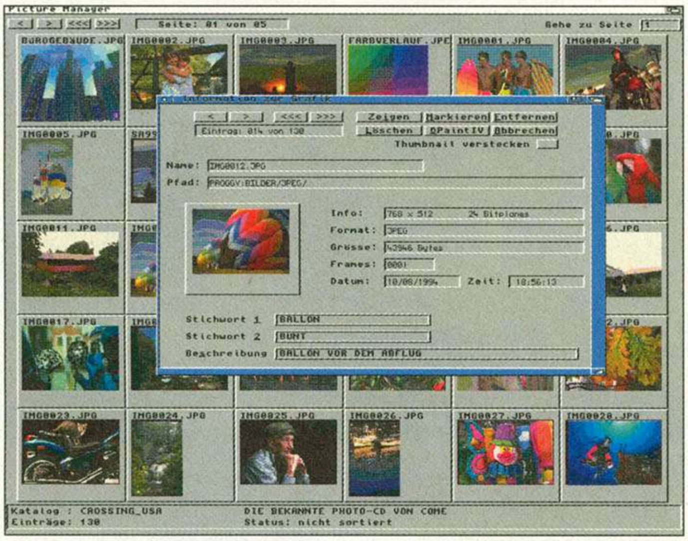
Genau das erlaubt der PictureManager. Er arrangiert auf dem Bildschirm eine Übersicht aus verkleinerten Bildern (»Thumbnails« genannt, zu deutsch: Daumennägel) und kann darin hin- und herblättern sowie diverse Aktionen starten.

Zum Test lag der PictureManager in der Version 2.0 vor. Er liest Bilder der Formate »IFF«, »JPEG«, »GIF« und »PCD« (Photo-CD); sogar IFF-Animationen archiviert er. Das Programm arbeitet mit allen gängigen Grafikkarten zusammen und nutzt die volle Farbtiefe (8 Bit).

Um die Bilder zu verwalten, baut der PictureManager einen Bildkatalog auf. Er kann farbige oder graustufige Thumbnails der Größe 144 x 122 oder 120 x 96 enthalten. Das Programm sucht dazu in einem ausgewählten Verzeichnis nach Bildern, die mit Namen in einem Logfile (nicht zu verwechseln mit dem fertigen Katalog) erscheinen. Dieses Logfile enthält einige Informationen über die gefundenen Bilder.

Der Anwender entscheidet, aus welchen Bildern der Katalog bestehen soll; er kann nicht gewünschte Einträge problemlos aus dem Logfile löschen. Das anschließende Katalogisieren der Bilder benötigt recht viel Zeit, da diese meist komprimiert vorliegen und entpackt werden müssen. Für 100 Bilder im JPEG-Format mit den Ausmaßen 768 x 512 benötigte der PictureManager auf einem Amiga 4000/40 mit 50 MHz knapp eine Stunde! Ärgerlicherweise waren bei gleichzeitiger Arbeit im Texteditor »GoldEd« einige nicht reproduzierbare Abstürze zu verzeichnen. Außerdem lästig ist die Eigenart, beim Aufbau des Katalogs jedes Bild nach der Konvertierung immer kurz anzuzeigen.

Da nicht alle Amigas einen Bildschirm mit 256 Farben öffnen können, läßt sich auch ein Katalog mit 16 Graustufen anlegen.



Sehr übersichtlich: Der PictureManager bringt Struktur und Übersicht in die Bildersammlung auf der Festplatte

Die gewonnenen Bildinformationen legt das Programm mit den Thumbnails in einer Katalogdatei ab. Diese läßt sich später selbstverständlich wieder laden, verändern und aktualisieren. Die Thumbnails können innerhalb des Kataloges nach verschiedenen Kriterien (Dateiname, Bildformat, Stichworten) sortiert werden.

Um alle Bilder einer Festplatte zu katalogisieren, kann man die Platte vollständig durchsuchen lassen. Danach erhält man einen recht großen Katalog.

PictureManager bringt Ordnung ins Bilderchaos

Zusammengehörige Bilder (z.B. alle Bilder von Autos) lassen sich anschließend in einen neuen Katalog exportieren. Dadurch kann man mehrere thematisch geordnete Kataloge aufbauen.

Wurde ein Katalog erstellt, erscheint nach einem Klick auf ein Thumbnail ein Pop-up-Menü mit verschiedenen Optionen. »Anzeigen« ist nur eine davon: Dazu verwendet das Programm den internen Anzeiger; es läßt sich aber auch jeder beliebige, externe Bildanzeiger als Alternative angeben (für jedes Bildformat getrennt).

Weitere Optionen im Pop-up-Menü sind das Entfernen eines Eintrags aus dem Katalog, das Löschen von der Festplatte oder Markieren. Markierte Bilder können aufgelistet, entfernt, in einer Diashow gezeigt oder in einen neuen Katalog exportiert werden. Um nach dem Entfernen von Thumbnails aus dem Katalog weiter eine optimale Zugriffsgeschwindigkeit auf die einzelnen Datensätze zu gewährleisten, läßt sich der Katalog optimieren.

Eine sicherlich sehr häufig genutzte Option des Pop-up-Menüs ist »Information«. Nach einem Klick auf diesen Schalter öffnet sich ein Fenster, das Daten wie Name, Größe, Verzeichnis und ähnliches zum Bild enthält und in dem man Stichwörter eingeben kann. Nach diesen Informationen kann man das Programm später suchen lassen. Wahlweise kann man aber auch über das Pop-up-Menü Programme wie »DPaint«, »PPaint«, »ADPro« und »TurboPrint« starten, die automatisch das Bild laden. Ungeschickterweise ist der PictureManager blockiert, solange man sich im Anwendungsprogramm befindet.

Um einen besseren Überblick über umfangreiche Kataloge zu haben, kann man diese auch ausdrucken Eine hilfreiche Funktion ist die im Programm integrierte Hilfe, die allerdings »Marke Eigenbau« und kein AmigaGuide-Dokument ist.

Ein besonderes Feature ist das Lesen und Verwalten von Photo-CDs. Dabei kann PictureManager einen Photo-CD-Kontaktabzug direkt in einen Katalog übernehmen. Die auf der Photo-CD gespeicherten Bilder lassen sich wie alle anderen anzeigen und mit Informationen versehen sowie über das mitgelieferte Konvertierungsprogramm »PhotoView« ins IFF-Format (wahlweise HAM oder ILBM-24) umwandeln.

PictureManager läuft ab Kickstart 2.04, mit mindestens 2 MByte RAM und einer Festplatte. Das deutsche Handbuch ist ausführlich und läßt kaum Fragen offen. Eine ARexx-Schnittstelle fehlt jedoch. Wer noch die Version 1.0 besitzt, kann preiswert auf die neue Version umsteigen. *dg*

AMIGA-TEST
gut

PictureManager 2.0

9,2 von 12	GESAMT-URTEIL AUSGABE 07/95

Preis/Leistung	
Dokumentation	
Bedienung	
Erlernbarkeit	
Leistung	

FAZIT: PictureManager ist eine gute Bilddatenbank, die noch wenige Schwächen im Detail besitzt.
POSITIV: Gute Suchfunktion; Photo-CD-Unterstützung; gutes Handbuch; animationsfähig; grafikkartentauglich.
NEGATIV: Nicht absturzsicher; zeitintensiv; kein ARexx; nutzt keine Datatypes.

Preis: ca. 130 Mark, Update 25 Mark
Anbieter: IrseeSoft,
Meinrad-Spieß-Platz 2, 87660 Irsee,
Tel. (0 83 41) 7 43 27,
Fax (0 83 41) 1 20 42

CD-Write

Was? Sie können Ihre CDs noch nicht beschreiben?

Das CD-ROM-Fieber hat längst auch den Amiga erreicht. Viele Anwender besitzen bereits ein CD-ROM-Laufwerk, und die Anzahl der verfügbaren Softwaretitel auf CD steigt täglich. Allerdings ist es bisher nicht möglich, CDs zu beschreiben. Bei dem Versuch, dieses Problem zu lösen, haben wir ein revolutionäres Produkt erschaffen:

Ralph Babel und Stefan Ossowskis Schatztruhe präsentieren eine technische Sensation: CD-Write versetzt Sie in die Lage, CDs mit allen handelsüblichen CD-ROM-Laufwerken virtuell zu beschreiben. Das bedeutet, daß Sie ab sofort Daten speichern, löschen und modifizieren können. Starten Sie mit uns in ein neues Zeitalter, und setzen Sie die CD-ROM-Technologie noch universeller ein.

Den möglichen Anwendungsgebieten sind fast keine Grenzen gesetzt; mit CD-Write können Sie virtuell die folgenden Funktionen durchführen:

★ Komplette Programmpakete und Konfigurationsdaten auf jeder CD speichern. ★ Verzeichnisse neu arrangieren und das Workbench-Erscheinungsbild der CD (Fenstergröße, Icon-Positionen) an Ihre Systemkonfiguration anpassen. ★ CDs mit Ihren bevorzugten Icons (z. B. MagicWB) ausstatten. ★ Nicht mehr benötigte Daten oder auch Viren von CDs löschen. ★ Highscores speichern. ★ Archiv-CDs wie beispielsweise die Aminet-CDs um weitere Programme ergänzen und so auf dem laufenden halten.

★ Programme auf Ready-to-Run-CDs wie beispielsweise Meeting-Pearls, Fresh-Fish etc. nach Belieben konfigurieren. ★ CDs für den Mailbox-Betrieb mit Indexdateien versehen oder ★ etwa aus rechtlichen Gründen - bestimmte Dateien nicht zum Download bereithalten. ★ Owner-Attribute und Zugriffsrechte von CD-Dateien ändern, etwa bei Betrieb im Netz mit Envoy. ★ »Datenträger CD0 ist schreibgeschützt«-Requester für immer verschwinden lassen. ★ Icon-ToolTypes ändern.

Die Idee, auf der CD-Write basiert, ist trivial und genial zugleich. Da Ihr CD-ROM-Laufwerk die Datenstruktur auf CDs nicht physisch ändern kann, werden die durchgeführten Modifikationen transparent auf einen beschreibbaren Datenträger ausgelagert. Als Anwender merken Sie davon nichts, da die Integration von CD-Write in Ihre Arbeitsumgebung systemkonform und elegant gelöst wurde.



nur DM 79,–
Abholpreis

Mindestsystemvorausetzungen: Amiga 500, A600, A1000, A1200, A2000, A2500, A3000 oder A4000 mit 1 MB Speicher, OS 2.04 oder höher, CD-ROM-Laufwerk; Festplatte empfohlen.

SCHATZTRUHE
Stefan Ossowski's Schatztruhe
Gesellschaft für Software mbH
45131 Essen · Germany
Fon (02 01) 78 87 78 · Fax (02 01) 79 84 47
Email stefano@tchest.e.eunet.de
Support-Mailbox (02 08) 20 25 09

Versandpreise inkl. Versandkosten:
Inland: DM 83,– V-Scheck, DM 87,– Nachnahme
Ausland: DM 87,– V-Scheck, DM 104,– Nachnahme

Alle Disketten mit VT-Schutz auf Viren getestet

AMIGA-Magazin

Public Domain

Das gab's bisher:

AMIGA-Magazin-PD 12/94

- Dust 1.09 – der 3-D-Objekt-Manipulator für Imagine und VideoScape (Set 3, 2 Disketten)
- Real 3D V2 Demo – das komplexe Raytracing-Programm in der Version 2.49 (Set 4, 2 Disketten)
- Aminet-Sammlung – mit »Heddley«, »AmiCROM«-Dateisystem, »MTool« und »ImageStudio 1.1.0« (Set 5, 2 Disketten)

AMIGA-Magazin-PD 1/95

- Jahresinhaltsverzeichnis – mit einer Demo-Version der Datenbank MaxonTwist-2 (Set 6, 2 Disketten)
- MegaED – der Super-Editor mit vielen Funktionen (Disk 2).
- VT-Schutz – der bekannte Virenkiller in Version 2.69 (Disk 1).

AMIGA-Magazin-PD 2/95

- ChaosPro 1.0 – das ultimative Mandelbrot-Programm (Disk 1)
- AmiAtlas Pro 1.3 – ein Streckenplaner mit allem Komfort (Set 4, 2 Disketten)
- MUI-Bilder und BGUI – zwei Oberflächen-Generatoren (Set 3, 2 Disketten)

AMIGA-Magazin-PD 3/95

- Helm Lite – das mächtige Autorensystem zum Ausprobieren (Disk 4)
- CyberGraphics und NewMode 3.5 – die Grafikkarten-Grundausstattung (Disk 2)
- Browser II und Datatypes – die alternative Oberfläche für Ihren Amiga (Set 6, 2 Disketten)

AMIGA-Magazin-PD 4/95

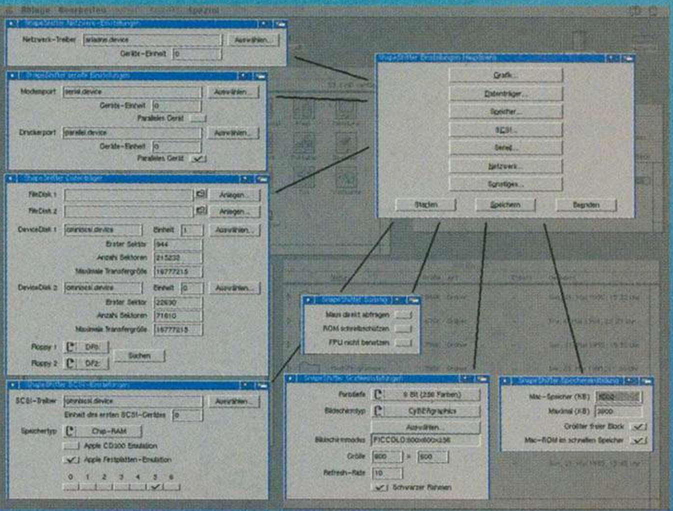
- DeluxePaint 5 Demo – die neuste Version des Klassikers zum Ausprobieren (Disk 4)
- MegaED 1.0 und ChaosPro – Updates zu den bekannten Programmen (Disk 1)
- Alien Breed 3-D-Demo – ein Doom-ähnliches 3-D-Spiel (Disk 7)

AMIGA-Magazin-PD 5/95

- VT-Schutz 2.71 – der ultimative und aktuelle Virenkiller (Disk 1)
- DataBase Professional V2.7 – eine optische sehr schöne Datenbank (Disk 3)
- FrexxEd 1.5 und LZX 1.01 – Super-Editor und neuer Packer-Star (Set 4, 2 Disketten)

AMIGA-Magazin-PD 6/95

- Samplitude und Sounds – Dolby Surround und einiges mehr (Set 1, 2 Disks)
- Fears-Demo – eine spannendes Spiel à la »Doom« (Disk 6)
- Analay 1.0 – ein Mathematikprogramm mit Layout-Fähigkeiten (Disk 5)



CyberGraphics & ShapeShifter (Disk 6)

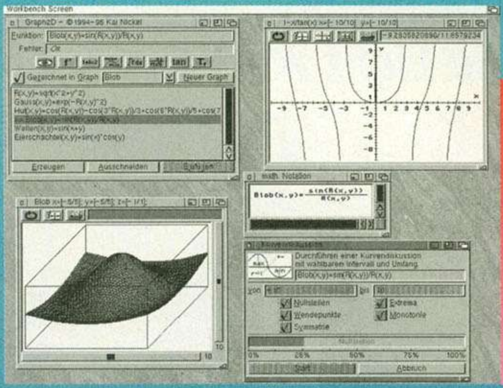
Die neuesten Versionen der Grafikkarten-Software und des Shareware-Macintosh-Emulators. »CyberGraphics« läuft auf Picasso-II, Domino, Piccolo (auch SD64), Spectrum, Retina Z3 und CyberVision 64 und benötigt Amiga-OS 3.0. Für den Mac-Emulator sind Mac-ROMs (512 oder 1024 KByte) sowie Mac 7.0, eine 68020-CPU und Amiga-OS 2.1 oder höher nötig.

Auf Disk 2:

- Alle Listings der Tips-&-Tricks-Rubrik (Seite 99)
- Die Listings und Programme des ARexx-Kurses »Die Krone aufgesetzt« (Seite 50)
- Masken und Daten zu »Tips zum Tanz« (Seite 101)
- Der ArtPAD-Wacom-Treiber von Roland Schwingel (Seite 58)

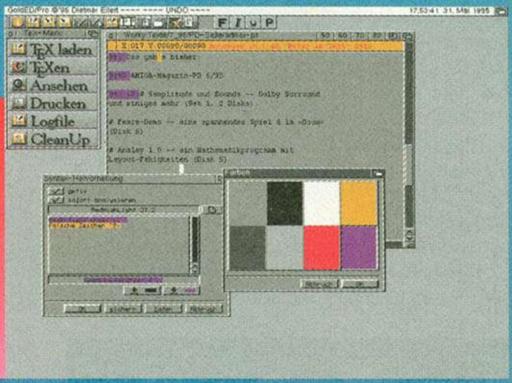
Wichtiger Hinweis:

Erst ab der Ausgabe 9/92 sind die AMIGA-Magazin-Disketten Public Domain. Zuvor erschienene unterliegen dem Copyright von MagnaMedia und dürfen nicht frei kopiert werden. Selbstverständlich sind sie mit dem Coupon weiterhin zu bestellen für 6,90 Mark pro Disk.



Aminet-Sammlung (Set 3, 2 Disketten)

Der Extrakt aus dem Aminet, mit dem Besten, was diese PD-Szene zu bieten hat: Funktionsplotter »Graph2D Version 2.40«, TextEditor »MegaED 1.1« (Update auf das Programm des Monats 1/95), Zeichenprogramm »RIPGraph 0.91«, Dos-Utility »FileMaster 2.0« sowie das Sprachprogramm »Foreign Language Master 2.1«. Alle Programme erfordern Amiga-OS 2.0 oder höher.



GoldEd 3.03 (Set 4, 2 Disketten)

Der Texteditor »GoldEd« gehört zum besten, was auf dem Shareware-Markt ist. Neu in der Version 3.0: Automatische Hervorhebung von Textstellen (sinnvoll in C und C++ oder EMails). Dieser Editor wird auch noch für den ARexx-Workshop eingesetzt. GoldEd benötigt mindestens Amiga-OS 2.0 sowie 1,5 MByte RAM. Eine schnelle CPU (68020 oder höher) ist empfehlenswert.



PROmote Demo (Set 5, 2 Disketten)

Mit dem Softwarepaket »PROmote« kann man interaktive Multimedia-Anwendungen programmieren (ähnlich Scala). Es eignet sich besonders für Werbung und jede Art elektronischer Publikation. Diese Version kann maximal 14 Seiten bearbeiten. Die Abspielprogramme sind in der Nutzung nicht eingeschränkt. Bis auf den »MINPlayer« sind Amiga-OS 2.0 und 2 MByte RAM Minimalvorausetzungen.

VT-Schutz 2.72 (Disk 1)

»VT-Schutz« ist **der** leistungsfähige und zuverlässige Virenkiller für den Amiga. Diese Version ist auch in der Lage, in Archiven nach Viren zu suchen, wenn der Packer zur Verfügung steht. Unterstützt werden »LhA«, »Zoom«, »DMS« (alle Versionen) u.a. VT-Schutz läuft ab Amiga-OS 1.2 und benötigt mindestens 1 MByte Speicher.

Unverbindliche Preisempfehlung: 3,90 Mark

Bestellcoupon

Bitte ausschneiden und absenden an:

N. Erdem c/o AMIGA-Magazin PD • Postfach 18 23 • 84471 Waldkraiburg

Sie können auch per Telefon oder Fax bestellen:

Tel.: (0 86 38) 96 70 70 Fax: (0 86 38) 96 70 55

AMIGA-Magazin PD 7/95

Lieferanschrift

Name, Vorname (evtl. Kunden Nr.)

Straße, Hausnummer

PLZ/ Ort

Zutreffende Diskette bitte ankreuzen

- ❑ Disk 1 7/95 3,90 DM
- ❑ Disk 2 7/95 3,90 DM
- ❑ Set 3 7/95 7,80 DM
- ❑ Set 4 7/95 7,80 DM
- ❑ Set 5 7/95 7,80 DM
- ❑ Disk 6 7/95 3,90 DM

zzgl. Versand und Porto

ges. Preis

Bankleitzahl

Konto-Nr. Inhaber

Geldinstitut

Datum, Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

(Ausland nur gg. Vorkasse mit Euro-Scheck zzgl. DM 10,- *)

- ❑ Scheck liegt bei zzgl. DM 7,- *
- ❑ Bankabbuchung zzgl. DM 7,- *
- ❑ Ich möchte die AMIGA-Magazin-PD-Disketten zum Vorzugspreis von 3.- Mark pro Diskette abonnieren. (Nur in Vbg. mit Bankabbuchung; Mindestdauer 3 Monate, danach Kündigung jederzeit schriftl. mögl.)
- ❑ Per Nachnahme zzgl. DM 12- *

*Versand, Porto

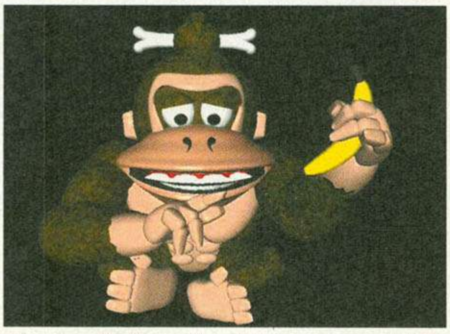
Objekte für Raytracer

3D Arena

Für 3-D-Fans sind Objekte für ihren Raytracer das Höchste und genau für diese Zielgruppe ist die CD »3D Arena« von Almathera gedacht. 29 Objekte für Real 3D V2.0 und 207 für V1.0, 461 für Imagine und 277 für Lightwave findet man auf der CD. Die Objekte für Real 3D V1.0 lassen sich mit dem Tool – das dem Programm beiliegt – konvertieren, aber diese Arbeit hätte Almathera erledigen sollen. Vor allem, da eine Demoversion von Real 3D V2.35 auf der CD vorhanden ist.

Thematisch ist bei den Objekten keine besondere Ausrichtung erkannbar: Vom Bett über einen Schaukelstuhl bis zum Raumschiff ist alles vorhanden. Vorschaubilder würden hier viel Arbeit sparen. Daß die CD auch für PC-Besitzer gedacht ist, merkt man schon am Vorhandensein von Dateien für 3D-Studio und solchen im DXF-Format. 40 Texturen (u.a. Holz, Marmor, Stein) liegen in 24 Bit, HAM8 und HAM6 vor. Durch die vorhandenen Vorschaubilder fällt die richtige Auswahl leicht.

In einem eigenen Verzeichnis findet man sehr viele Utilities, die aber leider nicht nach



Querbeet: Aus allen Themenbereichen findet man interessante 3-D-Objekte auf »3D Arena«. Hier Donkey Kong.

Gebieten, sondern alphabetisch sortiert sind, was die Suche nicht gerade erleichtert. Von Anzeigeprogrammen für Bilder und Animationen über MPEG-Player und -Kodiersoftware bis zu Public-Domain-Raytracern ist alles zu finden.

Etwas außergewöhnlich sind die vier MPEG-codierten Animationen, zu denen der passende Player ebenfalls auf der CD vorhanden ist. Die Texte auf der 3D Arena sind alle englisch. Die CD besitzt keine eigene Oberfläche, Bilder und Animationen sind aber per Doppelklick startbar.

Fazit: Die Daten und Programme auf der 3D Arena sind interessant, aber leider ist das Finden der gesuchten Information meist recht umständlich. Übersichtsbilder bei den Objekten könnten schon viel Mühe ersparen. *rb*



Preis: 59 Mark
Datenmenge: ca. 580 MByte (für Amiga)
bootfähig: nein
Anbieter: GTI GmbH, Zimmersmühlenweg 73, 61440 Oberursel, Tel. (0 61 71) 8 59 34

Objekte für Raytracer

The Light Works



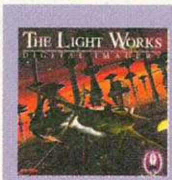
Weltraumsüchtig: Raumschiffe sind stark vertreten auf der CD. Hier eine Saturn V aus dem Apollo-Programm.

Irgendwann hat jeder Amiga-Besitzer schon mal eine Animation oder ein Bild von Tobias Richter gesehen. Im Normalfall war er dann auch begeistert. Die CD »The Light Works« stellt dem 3-D-Interessierten jetzt 23 Objekte des Autors zur Verfügung. Das klingt nicht nach sonderlich viel, aber wenn man sieht, mit wieviel Liebe zum Detail die Objekte gearbeitet sind, erkennt man die Mühe, die dahintersteckt. Außerdem lassen sich mit den Modellen praktisch komplette »Startrek«- und »Star Wars«-Animationen erstellen. Daneben findet man noch eine Sonde und den Delphin »Darwin« aus der Fernsehserie »seaQuest« sowie eine Saturn-V-Rakete aus dem Apollo-Programm nebst Startturm. Die Objekte liegen für die Raytracing-Programme »Reflections«, »Imagine« und »Cinema 4D« vor.

In einem eigenen Verzeichnis findet man 290 MByte Objekte, Texturen, Bilder und Animationen aus dem Public-Domain-Bereich. Neben Animationen aus dem Raytracer sind auch viele der bekannten Comics von Eric Schwartz dabei. Hier fehlen allerdings die Icons zu vielen Dateien, so daß man sie nicht direkt über die Workbench starten kann. Für die knapp 190 Texturen (GIF bzw. 24-Bit- und 256-Farben-IFF) gibt es nur teilweise Übersichtsbilder. Über 200 Objekte aus allen Bereichen für Reflections, Imagine und Cinema 4D sind eine weitere Fundgrube.

Die Erklärungstexte für die verschiedenen Verzeichnisse erlauben auch Einsteigern, die Objekte auf Festplatte zu kopieren, um sie von dort zu benutzen.

Fazit: Auf der CD findet man viele detaillierte Objekte und interessante Animationen. Die Übersicht ist dank der Vorschaubilder vorbildlich. Die Bedienung wird durch die überall vorhandenen Hilfstexte vereinfacht. Im Public-Domain-Teil vermißt man diese Hilfen leider. Ein Muß für Weltraum- und 3-D-Fans. *rb*



Preis: 79 Mark
Datenmenge: ca. 540 MByte
bootfähig: nein
Anbieter: Stefan Ossowski's Schatztruhe GmbH, Veronikastr. 33, 45131 Essen, Tel. (02 01) 78 87 78, Fax (02 01) 79 84 47

Lightwave-Erweiterungen

Lightwave 3D Enhancer CD

Wie der Name der CD schon sagt, ist sie nur in Kombination mit dem Raytracer »Lightwave« zu benutzen.

Von der Workbench aus kann man nichts anfangen, da keine Icons für die Bilder vorhanden sind. Ein eigener Bildanzeiger ist also nötig. Als Ausgleich sind alle Bilder auf Vorschaubildern in einem eigenen Verzeichnis zu finden, langes Suchen entfällt dadurch. Insgesamt stehen über 200 Bilder zur Verfügung, die meisten davon mit 512 x 512 und 1024 x 1024 Punkten. Ein Teil dient als Hintergrundbild und liegt im Videoformat vor. Einige Bilder zeigen fertig berechnete Objekte und Demobilder der acht auf der CD enthaltenen Zeichensätze. Letztere stammen aus der bekannten Serie »Precision Fonts« und besitzen angefaste (angeschrägte) Kanten.

13 Szenen mit aufwendig konstruierten Objekten sind eine wahre Fundgrube. Die Szenen lassen sich direkt von CD verwenden, wenn man vorher zwei nötige Assign-Befehle durch-



Autofan: Auf der »Lightwave Enhancer«-cd befinden sich auch sieben Automodelle in sehr guter Qualität.

führt. Leider wird dies in keiner Weise auf der CD erwähnt.

25 »Enhancer Makros« stellen neue Funktionen für Lightwave zur Verfügung. Unter anderem findet man hier Makros, mit denen man Objekte explodieren oder einfach dreidimensionale Texte generieren lassen kann. Drei der Makros benutzen Funktionen des Bildbearbeitungsprogramms »ADPro«. Sie dienen dazu, aus einem normalen Bild eine Reflexionstextur zu erzeugen, eine Animation von Lightwave in besserer Qualität zusammenzustellen und ein Übersichtsbild mit Hintergrundbild aufzubauen.

Fazit: Preiswert ist die CD mit 178 Mark nicht, aber der Preis paßt zum Niveau von Lightwave selbst. Die Qualität der Daten und die gute Aufbereitung sind weitere Argumente. *rb*



Preis: 178 Mark
Datenmenge: ca. 567 MByte
bootfähig: nein
Anbieter: AmigaOberland, In der Schneithohl 5, 61476 Kronberg, Tel. (0 61 73) 6 50 01, Fax (0 61 73) 6 33 85

NEUHEIT

MaxonMULTIMEDIA

Das universelle Multimedia-Programm bietet alle Möglichkeiten der computergestützten Präsentation

1. Interaktive Informationssysteme

Was ist besser als eine Produktvorstellung auf einer Diskette oder CD, die sich jeder wann und wie er will ansehen kann? Ein automatischer Ablauf zeigt dem Interessenten alle Daten mit beliebigen Texten, Musikstücken, Grafiken und Animationen.





2. Perfekte Videobetitelung

Geben Sie Ihrem Urlaubsvideo den letzten Kick, indem Sie Titel, Texte und Animationen einblenden. Die Hardwaremöglichkeiten des Amiga zusammen mit MaxonMULTIMEDIA machen dies mit wenigen Handgriffen möglich.

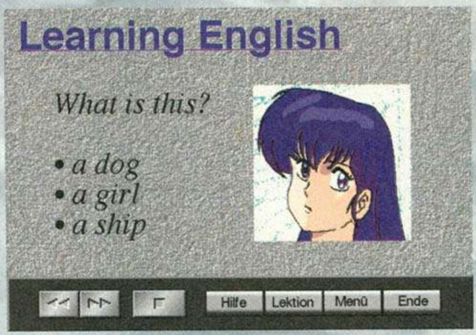


3. Lebendige Präsentationen

Langweilige Firmendaten, Texte und Tabellen werden mit MaxonMULTIMEDIA zum Leben erweckt. Ausgereifte 3D-Chartfunktionen, hereinschwebende Texte, Grafiken und Animationen lockern das Datenwerk auf und wecken das Interesse der Zuschauer.

4. Unterhaltende Lernsysteme

Lernprogramme sind im allgemeinen recht langweilig. Ein Vokabeltrainer fragt zumeist nur stur Vokabeln ab. Dies muß nicht sein, denn mit MaxonMULTIMEDIA kann die Abfrage individuell gesteuert und mit Sprachausgaben, Sounds und Animationen aufgepeppt werden. Damit wird das Lernen zum Spaß.



... dies und noch viele andere Möglichkeiten lassen sich mit MaxonMULTIMEDIA schnell und einfach realisieren. Alle Funktionen werden einfach per Drag&Drop zu einem Script zusammengestellt. Die damit erstellte Präsentation wird dann mit einem separaten Player abgespielt und kann lizenzfrei weitergegeben werden.

Einführungs-Angebot
(gültig bis 30.9.95)
MaxonMULTIMEDIA
DM 98.–

Beste Datenbank*



MaxonTWIST 2

Mit MaxonTWIST 2.2, der **vollrelationealen** und **programmierbaren** Datenbank können Sie Unmengen von Daten, Texten und **Bildern** verwalten, rechnen wie mit einer Tabellenkalkulation, ganze Briefe schreiben, **Serienbriefe** erzeugen, Daten per Report professionell auswerten, Daten importieren (Datamat, Superbase, ...) u.v.m.

MaxonTWIST 2.2 DM 348,- **Update 2.0 auf 2.2 DM 39,-**

Bester Raytracer*



MaxonCINEMA 4D 2

MaxonCINEMA 4D ist der derzeit **beliebteste** Amiga-Raytracer in Deutschland. Kein Wunder, denn seine **einfache Bedienung**, die vielen Funktion und Effekte und die **bestechende Ausgabequalität** setzen Maßstäbe.

Die PRO-Version bietet zudem phantastische **Animationsmöglichkeiten** wie Kamerafahrt, bewegte Objekte, **inverse Kinematik**, Lichtquellen-, Textur- und Materialanimation und Effekte wie Wind, Schmelzen, **Explosionen** u.v.m.

MaxonCINEMA 4D 2 DM 348,- **MaxonCINEMA 4D 2 PRO DM 448,-**

Beste Programmiersprache*



MaxonC++ 3

MaxonC++ bietet zwei Compiler in einem: das **objektorientierte** C++ und **ANSI-C**. Alles verpackt in einer integrierten Entwicklungsumgebung mit viel Komfort und einfacher Bedienung. Die DEVELOPER-Version unterstützt zusätzlich den **AT&T 3-Standard** (Templates u. Exceptions) und beinhaltet eine umfangreiche **Klassenbibliothek** und den neuen **Source-Level-Debugger**.

MaxonC++ 3 Light DM 189,- **MaxonC++ 3 DEVELOPER DM 448,-**

Hervorragende Entwicklungswerkzeuge sind auch unseren anderen Compilersysteme.

MaxonPASCAL 3 DM 249,- **MaxonBASIC 3 DM 198,-**

Bestes CAD-Programm*



MaxonCAD 2

Das mehrfach ausgezeichnete CAD-Programm MaxonCAD (2x CAD-Programm des Jahres, 3x SEHR GUT) ist die Lösung für alle Konstruktionsaufgaben in den Bereichen Architektur, Maschinenbau, Elektrotechnik, Elektronik und Feinwerktechnik. Einfache Bedienung, leistungsfähige Funktionen und umfangreiche Symbolbibliotheken (optional erhältlich) erlauben ein effektives und professionelles Arbeiten.

MaxonCAD 2.5 STUDENT DM 198,- **MaxonCAD 2.5 DM 348,-**

Gewählt von den Lesern des AMIGA-Magazins und der AMIGA plus.

MAXON Computer • Industriestr. 26 • D-65760 Eschborn • Tel.: 061 96 / 48 1811 • Fax: 061 96 / 4 18 85

Änderungen und Irrtümer vorbehalten

MAXON computer

Stereogramme

Magic Illusions

Das Betrachten von Stereogrammen ist inzwischen zu einem verbreiteten Hobby geworden. »Magic-Eye-Bilder« selber zu konstruieren, ist dagegen etwas schwieriger. Aber auch das geht mit dem Amiga.

Inhalt: Neben den Bildern in unterschiedlichen Formaten und Auflösungen gibt es auch das Verzeichnis »Depthpic«. Hier sind die »Tiefenbilder« der Stereogramme enthalten. Wer nicht weiterkommt, kann sich hier die »Lösung« ansehen. In »Textures« gibt es die zugehörigen Muster. Mit diesen Daten versorgt, kann man eigene Stereogramme zusammensetzen. Dazu gibt es ein »Tools«-Verzeichnis mit insgesamt acht Programmen, die beim Hantieren mit den Stereodaten behilflich sind. Auch eine Animation ist vorhanden.

Oberfläche: Die Bedienoberfläche der CD heißt »MAGIC Player«, ist in deutsch und englisch vorhanden und hat einen Amigaguide als Manual. Die Oberfläche hat keine Pulldown-Menüs, alles wird über Schaltflächen gesteuert. Ein wichtiger Schalter heißt »Setup«. Hier kann man die Bildschirm-Auflösung, die Auflösung der Bilder und auch den Bildanzeiger



Ganz nach Wahl: Im Setup-Menü kann man Bildschirmauflösung und Bildanzeiger einstellen – gut für Grafikkarten

einstellen. Dadurch läßt sich das Programm auch an Grafikkarten anpassen.

»Hilfe« ruft einen Amigaguide auf. Dort erfährt man einiges über die unterschiedlichen Sehtechniken, die Geschichte der Stereogramme und mathematische Grundlagen.

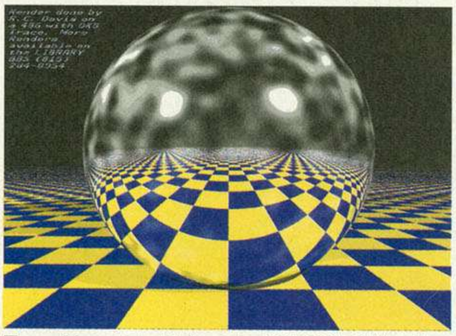
Fazit: Diese CD ist nur so gut wie die Grafik-Hardware. Auf der flimmernden Amiga-Grafik ist das eingehende Betrachten der Stereogramme etwas anstrengend. Auf den Grafikkarten der neuen Generation steht das Bild dagegen stabil genug, um die erforderlich Zeit durchzuhalten. So gut wie eine Fotografie ist ein digitalisiertes Stereogramm allerdings auf keinem Computer. *rk*



Preis: 29,80 Mark
Datenmenge: ca. 600 MByte
Bootfähig: nein
Anbieter: Stefan Ossowskis Schatztruhe GmbH, Veronikastr. 33, 45131 Essen, Tel. (02 01) 78 87 78

Datensammlung

Giga Graphics



Zum Kugeln: Mehr als 10 000 Bilder befinden sich auf 4 CDs. Leider fehlt eine Bilddatenbank – viel Spaß beim Suchen

Der Name »Giga Graphics« ist passend gewählt. Tatsächlich befinden sich auf den vier CDs mehr als 2 GByte Bilder.

Inhalt: Weit über 10 000 Bilder befinden sich auf den CDs, behauptet der Hersteller. Wir haben sie nicht nachgezählt, aber angesichts einer durchschnittlichen Größe von 100 KByte pro Bild und einer Gesamt-Datenmenge von 2,2 GByte ist die Zahl durchaus glaubwürdig.

Die meisten Bilder haben 256 Farben, auch einige 24-Bit-Grafiken sind dabei. Amigas mit OCS-Grafik (**O**riginal **C**hip **S**et) müssen eines der Hilfsprogramme verwenden, um die Bilder betrachten oder verändern zu können. Neben dem Bildanzeiger VT und dem Malprogramm PPaint 2.1 sind auch noch »parnet« und »netmount« vorhanden, damit man die Daten auch über ein Netzwerk transportieren kann.

Oberfläche: Die Bilder sind alphanumerisch geordnet. Die Verzeichnisse beginnen mit »001« auf der ersten CD und enden mit »z01« auf der vierten. Hinweise auf das Motiv finden sich bestenfalls im Namen der Datei, wobei die Bezeichnung auch nicht allzu aufschlußreich ist. Die Dateinamen sind (wohl mit Rücksicht auf MS-DOS-Anwender) niemals länger als acht Zeichen, was gelegentlich etwas kryptische Abkürzungen nötig macht.

Für den besseren Überblick gibt es im Verzeichnis »Overview« Zusammenstellungen der Bilder in Daumennagel-Größe. Eine gezielte Suche nach einem Motiv ist dadurch zwar immer noch nicht möglich, eine Erleichterung ist es allemal.

Fazit: Den CDs fehlt vor allem eine Bild-Datenbank. Zwar findet man in den mehr als 2 GByte viele schöne Gemälde, aber wenn man etwas Bestimmtes sucht, ist man lange beschäftigt. Das macht die CD für den professionellen Anwender ungeeignet. Freizeit-Grafiker werden mit den vielen Bildern (und auch mit dem Malprogramm PPaint 2.1) ihren Spaß haben. *rk*



Preis: 95 Mark
Datenmenge: ca. 2,2 GByte (4 CDs)
Bootfähig: nein
Anbieter: Stefan Ossowski's Schatztruhe GmbH, Veronikastr. 33, 45131 Essen, Tel. (02 01) 78 87 78

Fraktale

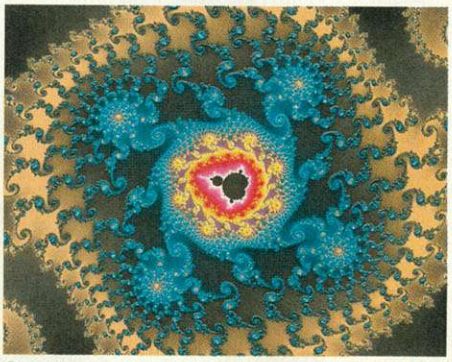
The Beauty of Chaos

Bilder von Fraktalen sind schon seit einiger Zeit in Mode. Hier ist eine weitere CD mit zahlreichen »Apfelmännchen« in unterschiedlichen Auflösungen und Farbtiefen.

Inhalt: Die CD enthält insgesamt 507 unterschiedliche Fraktale. Daß es trotz der beeindruckenden Datenmenge von 635 MByte nicht mehr sind, liegt daran, daß sich in unterschiedlichen Verzeichnissen immer die gleichen Bilder finden, nur eben in verschiedenen Auflösungen und Farbtiefen.

Da gibt es einmal die 256-Farben-Bilder im GIF-Format. Sie werden in den Auflösungen 640 x 480, 1024 x 768 und 1140 x 890 angeboten. HAM6 ist ein Amiga-Format der Gründerzeit. Mehr als 320 Horizontal-Pixel bekommt man hier nicht angeboten. Damit das ganze flimmerfrei bleibt, sind es auch nur 240 Vertikal-Pixel (non-interlaced). Für die Besitzer von Grafikkarten ist das Verzeichnis »TrueColor« geeignet, in 24 Bit präsentieren sich die TIF-Dateien in den Auflösungen 640 x 480, 1024 x 768 und 1280 x 1024.

Dazu gibt es noch als Dokumentation einige Erklärungen zur CD und auch zum Konzept der Apfelmännchen-Berechnung.



Schönes Chaos: Hier gibt es über 500 Apfelmännchen in unterschiedlichen Formaten und Farbtiefen

Oberfläche: Zuerst muß man den Installer starten. Hier legt man fest, welches Anzeigeprogramm und Grafikkarte gewählt wird. An Grafikkarten werden unterstützt: DCTV, EGS, Firecracker 24, IV24, Opal, Picasso und Retina. Dann sucht man sich eine der drei Schubladen aus (256 Farbe, HAM6 oder TrueColor) aus, in denen zahlreich weitere Unterverzeichnisse mit unterschiedlichen Auflösungen zu finden sind.

Fazit: Auch wenn das Fraktal-Thema mittlerweile zur Routine geworden ist, diese CD mit ihren vielen Bildern zum günstigen Preis ist allemal sehenswert. Die gelungene Oberfläche mit Bildanzeiger und »Thumbnail«-Symbolen erleichtert die Bedienung. *rk*



Preis: 29,80 Mark;
Datenmenge: 635 MByte;
Bootfähig: nein;
Anbieter: Stefan Ossowski's Schatztruhe GmbH, Veronikastr. 33, 45131 Essen, Tel. (02 01) 78 87 78

Picture Manager 2.0

NEU
Lieferbar ab April

Die Profi-Bilddatenbank zum Einsteigerpreis!



Suchen Sie oft auf Festplatte und Disketten nach der passenden **Grafik?**

Verlieren Sie nicht manchmal die Übersicht, welche Grafik sich hinter welchem Namen verbirgt?

Wäre es nicht praktisch, alle Grafiken wie in einem **Fotoalbum** organisiert zu haben, und direkt anzeigen, drucken, suchen und bearbeiten zu können?

Dann brauchen Sie den **Picture Manager** - mit ihm behalten sie immer den Überblick!

Er verwaltet fast alle Formate bis 24bit: IFF (auch Animationen), GIF, JPEG und sogar **Photo-CD**. Alle Grafiken von Festplatten oder Disketten werden automatisch gefunden.

Hardwarevoraussetzungen:
OS 2.04+, mind. 2MB RAM, Festplatte.

- ✓ Anzeigen und Drucken von **Fotoalben, Listen** und ganzen Grafiken, auch **Diashows**
- ✓ Intelligentes **Suchen** und **Sortieren** nach Format, Stichwort, etc.
- ✓ Bildbearbeitungsfunktionen und Unterstützung des **AGA-Chipsatz von** A1200/4000
- ✓ **Screenmoderequester** und automatische Anpassung an die Bildschirmgröße für **Grafikkarten**
- ✓ Einbindung von **externen Viewern**
- ✓ Direktes Exportieren von Grafiken in ADPro 2.x, DPaint IV, PPaint und **TurboPrint Grafik-Druckmanager**

Unverbindlich empfohlener Verkaufspreis **DM 129,-**

Erhältlich im Fachhandel oder direkt im Versand bei:

IrseeSoft
Meinrad-Spieß-Platz 2 - 87660 Irsee
Tel. 08341 / 74327 - Fax: 12042

Demos und Tools CD Vol. 1

Lizensierte Vollversion von MUI 2.3 (MagicUserInterface) (nicht Updatefähig)

- FD-Software Neuheiten aus dem In- und Ausland!
- Alle Programme sind thematisch gegliedert in Animationen, CLI, Grafik, Utilities, MUI ...
- Aktuelle Software Demos
- Alle zwei Monate neu! Vol 1 Juni/Juli 95

Preis DM 15,90

Demos und Tools CD Kurzüberblick:
Software Demos z.B.
Maxon Twist 2.2 Demo, Maxon Cinema4D Pro. Demo, Maxon Magic 2 Demo, Maxon CAD 2.5 Demo, Maxon Hothelp 3 Demo, Database Professional Demo, DosControl 5.2d Demo, Siegfried Antivirus Pro. 1.1 Demo, Siegfried Copy 1.5 Spezial Demo, Adorage Demo, Monument Titler Demo, ClarISSA Demo, TurboCalc 2 Demo, TurboCalc 3 Demo, PPrint 3 Demo, Ahnentafel Demo, Acash Demo, Der Innenarchitekt Demo, Turboprint Professional 3. Demo, Real 3D Demo u.s.w... Preview Informationen zu neuer Software

Fresh Tools & Demos Juli 95´

Monats CD mit Aktuellen neuen FD-Software.

- FD-Software Neuheiten aus dem In- und Ausland!
- Alle Programme sind thematisch gegliedert in Animationen, CLI, Grafik, Utilities, MUI ...
- Aktuelle Software Demos

Preis DM 29,00

Textverarbeitung:		
Final Writer 3	D DM	224,00
Final Copy II	D DM	124,00
Büro:		
Turbocalc 2	D DM	119,00
Turbocalc 3	D DM	209,00
SteuerFuchsPro.´94	D DM	72,00
Datenbank:		
Database Pro. 2.8	D DM	119,00
Bilddatenbank:		
Picture Manager 2.0	D DM	109,00
Grafik:		
Monument Titler	D DM	189,00
Personal Paint 6.1	D DM	79,00
Photogenics	D DM	99,00
Tools:		
Directory Opus 5	D DM	109,00
DosControl 5.2d	D DM	79,00
TurboPrint Pro. 4	D DM	109,00

CD-ROM´s

Aminet 6	DM	19,90
Aminet Set 1	DM	46,00
Amiga Desktop Video	DM	39,00
Demos und Tools NEU!	DM	15,90
Fresh Tools & Demos Juli	DM	29,00
Megahits 3	DM	44,00
Megahits 4	DM	44,00
Fresh Fish 9	DM	44,00
Gold Fish	DM	44,00
Gold Fish 2	DM	44,00

Dies ist ein Teilauszug aus unserem Gesamtprogramm.

Bestellungen per Telefon unter:
Tel : 040 - 642 8225
Tel : 040 - 642 6913
FAX: 040 - 642 6913

Schriftlich an:
ADX Datentechnik GmbH
Postfach 710462
22164 Hamburg

Abholung der Waren nach telefonischer Absprache möglich.

Bestellungen per Telefon von Mo. bis Fr. 9.00 - 18.30, Sa. von 9.00 - 13.00 Uhr
Vorrätige Lagerware verläßt noch am Tag des Bestelleingangs unser Haus (95%).
Es gelten unsere allgemeinen Liefer- und Zahlungsbedingungen. Angebote freibleibend. Kein Versand ins Ausland.
Versandkosten bei Vorkasse DM 6,00, Nachnahme DM 10,00

Musik: Samplitude SMPTE 2.1

Mehrspurig

Das beste digitale Audioschnittsystem auf dem Amiga war »Samplitude« schon immer. Trotzdem haben sich die Programmierer nicht auf ihren Lorbeeren ausgeruht. Die aktuelle Version verwöhnt den Anwender mit einigen Neuerungen.

von Ralf Kottcke

Dieser Test beschränkt sich auf die Neuerungen. Wer mehr über das Programm wissen will, findet weitere Fakten in den Tests früherer Versionen in den Ausgaben 1/94, S. 178 und 6/94, S 154.

Eine der entscheidenden Verbesserungen der Version 2.1 ist, daß ein virtuelles Projekt jetzt acht Spuren enthalten kann. Zum besseren Verständnis: Ein RAM-Projekt enthält Audio-Daten, die im Arbeitsspeicher gehalten werden. Ein HD-Projekt spielt ein Sample direkt von der Festplatte. In einem virtuellen Projekt kann man diese beiden Samples lediglich verwalten. Teile eines tatsächlich vorhandenen Projekts werden auf unterschiedliche Spuren verteilt, dort neu arrangiert, in Echtzeit gemischt und über die Stereospuren ausgegeben. Die Ausgabe kann entweder über den Audiochip des Amiga erfolgen (8 Bit) oder auch über die Tocatta (16 Bit) oder das digitale Interface Maestro Pro ausgegeben werden. Dazu braucht man dann allerdings einen externen Digital-Analog-Wandler. Am besten nimmt man einen DAT-Recorder, den Macro System als preiswertes Bundle mit der Maestro Pro anbietet.

Natürlich ist bei acht virtuellen Spuren die Hardware gefordert. SEK'D gibt bei einer 040-CPU mit 40 MHz acht Spuren in 16 Bit mit 44,1 kHz an, bei einer 040-CPU mit 25 MHz sind es nur noch 32 kHz, bei einer 030-CPU reduziert sich die mögliche Frequenz auf 22 kHz. Wir können diese Angaben bestätigen. Allerdings darf man nicht vergessen, daß beim Mischen virtueller Spuren nicht nur die CPU gefordert ist. Geschwindigkeit, Maskierung und Fragmentierung der Festplatte sind Kriterien, die Geschwindigkeit des Controllers kann der Flaschenhals sein und das RAM als Puffer spielt auch eine Rolle. So können die Zahlenwerte nur Anhaltspunkte sein.

Mit Effekten war Samplitude seit jeher etwas mager ausgestattet. Jetzt hat das Programm einen verbesserten Hall-Effekt hinzubekommen. Die neuen Effekte arbeiteten in unserer Testversion nur mit 16-Bit-Samples, was auch sinnvoll ist, weil die Qualität bei hoher Auflösung deutlich besser ist, als bei 8 Bit. Das Konvertieren von 8 auf 16 Bit ist bei Bedarf schnell passiert.

Dazu gibt es einen Equalizer, der wahlweise entweder parametrisch (3-Band) oder auch grafisch (5-Band) arbeitet. Damit man die Auswirkung des Effekts besser beurteilen kann, zeigt Samplitude den Frequenzverlauf des Samples grafisch als FFT (**F**ast **F**ourier **T**ransformation) an. Dazu gibt es noch einen Kompressor/Limiter, der die Dynamik eines Signals beeinflußt.

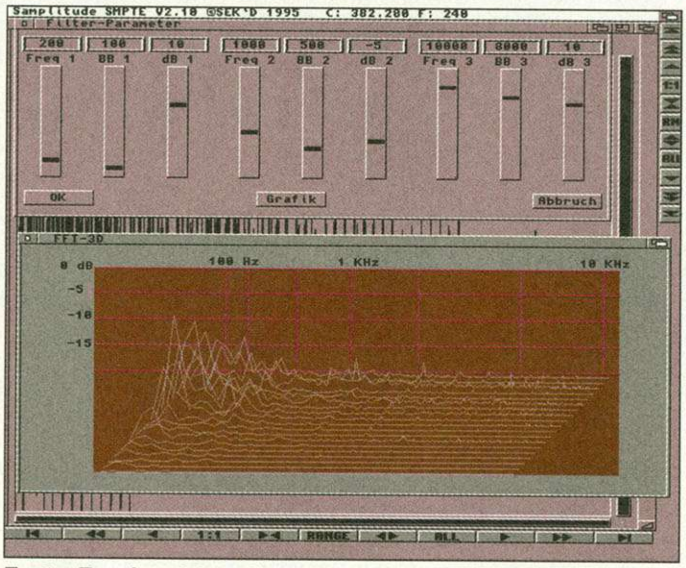
Ein Nachteil ist allen Effekten (und auch Schnittfunktionen) gemeinsam: Eine Undo-Funktion fehlt. Wenn man nicht Gefahr laufen will, sein kostbares Sample nachhaltig zu beschädigen, muß man immer mit einer Sicherheitskopie arbeiten. Das Ausprobieren mit Effekten ist daher nicht annähernd so komfortabel, wie es sein könnte.

Sehr gut ist die FPU-Version gelungen, die gerade bei den neuen Effekten rasante Geschwindigkeiten erlaubt. Bis zum Faktor zehn konnten wir die Rechengeschwindigkeit erhöhen – wer viel mit Effekten arbeitet, sollte den Kauf einer FPU ins Auge fassen.

Für die Video-Fans ist die virtuelle Surroundspur interessant. Hier kann man durch Phasenverschiebung (symbolisiert durch ein »I« = Invers) den Klang über die hinteren Effektlautsprecher wiedergeben und damit einen Klang beliebig im Raum plazieren.

Was Samplitude jetzt noch zum Profisystem fehlt, sind Echtzeitfunktionen, wie man sie z.B. bei »Logic Audio« auf dem Apple Macintosh findet. Dort kann man Abspielgeschwindigkeit und Tonhöhe während des Abspielens unabhängig voneinander verändern und die Geschwindigkeit von MIDI-Sequenzen und Sample-Spuren automatisch anpassen.

So weit ist Samplitude noch nicht, aber wer jetzt mit einem Apple-Profisystem liebäugelt, sollte sich über den Preis im Klaren sein: Mit 20000 Mark muß man für den Computer und die Software rechnen. Ganz so kostspielig ist der Amiga nun doch nicht. ■



Fast Fourier Transformation: Samplitude bringt den Frequenzverlauf jetzt auch grafisch auf den Schirm

Neuerungen

Acht virtuelle Spuren: In einem virtuellen Projekt können acht Spuren parallel gespielt werden.

Hall: Neben dem bereits vorhandenen Echo gibt es nun auch einen verbesserten Hall-Effekt mit mehreren Parametern.

Equalizer: Es stehen ein grafischer 5-Band-Equalizer und ein parametrischer 3-Band-Equalizer zur Verfügung.

Fast Fourier Transformation: Die grafische Darstellung des Frequenzverlaufs vereinfacht es, die Effekte anzuwenden.

WAV-Fomat: Die Software lädt und speichert jetzt auch das Windows-Audio-Format »*.WAV«.

FPU-Unterstützung: Es gibt eine Version von Samplitude, die die FPU (**F**loating **P**oint **U**nit) unterstützt.

Dolby Surround-Unterstützung: Eine virtuelle Spur kann zur Surround-Spur erklärt werden.

AMIGA-TEST
sehr gut

Samplitude SMPTE 2.1

10,8 von 12	GESAMT-URTEIL AUSGABE 07/95
Preis/Leistung	■■■■■■
Dokumentation	■■■■■
Bedienung	■■■■■■
Erlernbarkeit	■■■■■
Leistung	■■■■■■

FAZIT: Samplitude SMPTE 2.1 ist das beste digitale Audioschnittsystem für den Amiga. Um die Leistung der Software zu nutzen, braucht man allerdings die entsprechende Hardware.
POSITIV: Acht virtuelle Spuren; unterstützt FPU; neue Effekte/Filter (Equalizer, Hall, Limiter, Compressor); grafische Darstellung des Frequenzverlaufs; speichert WAV-Format; leicht erlernbar; interne Synchronisation mit dem MIDI-Sequenzer Mignon; externe Synchronisation durch SMPTE; unterstützt zahlreiche Hardware.
NEGATIV: Kein Undo bei Effekten oder Schnittfunktionen; keine Echtzeit-Funktionen; etwas unkomfortables Aufnahme-Menü.

Preis: 599 Mark, Update von früheren Samplitude Pro/SMPTE-Versionen: 99 Mark.
Anbieter: SEK'D/PSC-Soft, Zschernitzer Straße 41, 01219 Dresden, Tel. (03 51) 4 11 05 46, Fax (03 51) 4 11 05 46

Was beim Drucken passiert (Folge 10)

Innenleben des AMIGA

Die ersten Erfahrungen mit einem neuen Drucker können himmelhochjauchzend oder niederschmetternd sein, je nachdem ob er das macht, was man sich vorstellt. Tut er's nicht, stellt sich die Frage nach dem Warum.

von David Göhler

Drucken ist meist ganz einfach: Menüpunkt anklicken, im darauf erscheinenden Fenster ein paar Einstellungen vornehmen und auf »Drucken« klicken. Dann dauert es nicht lang und der Drucker legt los. In dieser *kurzen Zeit* ist allerdings sehr viel passiert, denn irgendwie müssen die Informationen vom Rechner ja zum Drucker kommen. Außerdem sind Computer und Drucker selten vom gleichen Hersteller und trotzdem müssen sie sich verstehen.

Was da vor sich geht, ist im Prinzip recht einfach: Jeder Buchstabe auf dem Bildschirm oder in einem Text hat eine Nummer (meist gemäß ASCII [s. Fachbegriffe] durchnumeriert). Für den Amiga sind also Wörter und Zeilen nur Reihen verschiedener Nummern. Möchte der Benutzer einen Text drucken, gibt der Computer die Nummern an den Drucker weiter und der bringt für jede Nummer den richtigen Buchstaben aufs Papier.

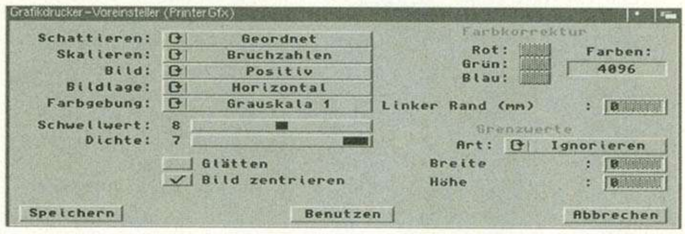
Dabei sieht er für jede Nummer nach, welches Punktmuster gefordert ist. Wenn Sie mit einer Lupe einen Ausdruck begutachten, werden Sie feststellen, daß die Buchstaben – wie auf dem Bildschirm – aus Punktansammlungen zusammengesetzt sind. Je kleiner die Punkte sind – je mehr also pro Buchstabe verwendet werden – um so perfekter wirkt das gedruckte Zeichen. Welches Punktmuster zu welcher Nummer gehört, sucht sich der Drucker selbst aus. Die Punktmuster hat er entweder eingebaut oder sie lassen sich nachträglich vom Computer aus laden.

Nun kann es aber nicht sein, daß der Drucker jede Nummer als Buchstabe auffaßt, denn schließlich hört der Drucker am Ende der Zeile mit dem Drucken auf und beginnt bei der nächsten, wieder Buchstaben zu drucken. Entscheidet er das von sich aus? Sicher nicht! Dann müßten alle Texte, die aus einem Drucker kommen, die gleiche Breite haben. Außerdem haben Drucker verschiedene Schriften, drucken einiges fett, anderes unterstrichen. Diese zusätzlichen Informationen muß das Gerät auch irgendwo herbekommen.

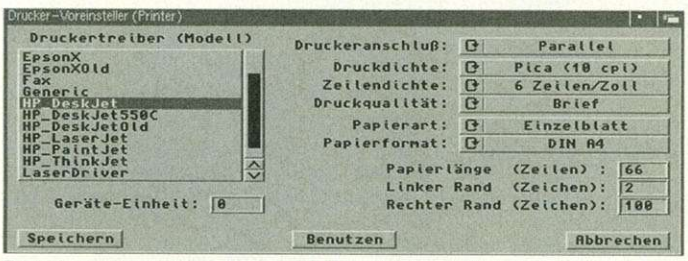
Dazu werden neben den *normalen* Buchstabennummern besondere Werte verschickt, die der Drucker als Anweisungen auffaßt (und nicht als Nummer für einen Buchstaben). Sie sagen ihm, wann er eine neue Zeile beginnen soll, wann Fettdruck ein- und auszuschalten ist oder eine neue Seite zu beginnen hat.

Diese besonderen Werte nennen sich Steuerzeichen und sind leider nicht genormt (im Gegensatz zu den Buchstabennummern). Viele Hersteller verwenden verschiedene Nummernkombinationen, um ihren Drucker zu steuern. Besonders verbreitet sind die Steuerzeichen von »Hewlett-Packard« (HP-Drucker) und »Epson«. Ist ein Drucker »HP-kompatibel« heißt das, er versteht die gleichen Steuerzeichen wie ein Drucker von Hewlett-Packard.

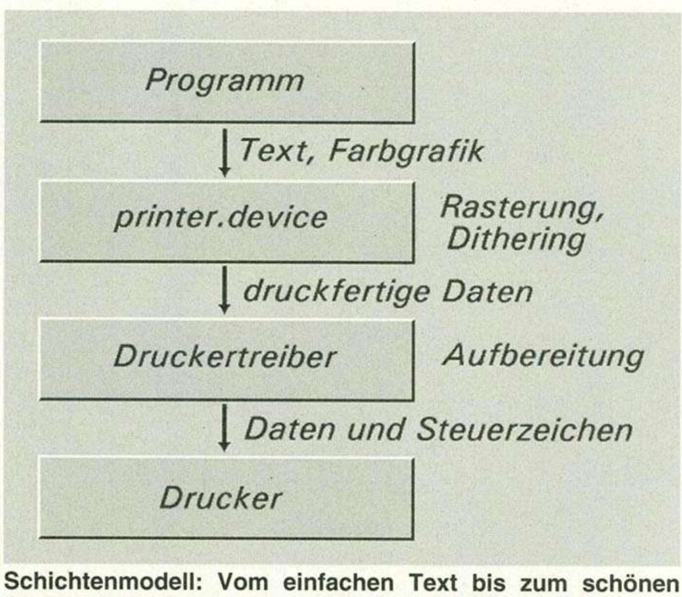
Nun ist Textdruck aber nicht alles. Heutzutage sind Grafiken und Bilder beim Ausdruck nicht mehr wegzudenken und zieren jeden gut gestalteten Briefkopf. Dafür ist es aber notwendig, dem Drucker mitzuteilen, daß keine Buchstabennummern mehr kommen, sondern Grafikdaten, die die Nadeln, Düsen oder Lasertrommel direkt ansteuern.



Grafikologie: Beim Grafikausdruck läßt sich unter anderem auch die Größe des Bildes und das Dithering auswählen



Drucker-Einstellungen: Das Amiga-OS-Programm aus »Prefs« erlaubt die Auswahl des richtigen Druckertreibers



Schichtenmodell: Vom einfachen Text bis zum schönen Ausdruck sind einige Stufen des Amiga-OS zu durchlaufen

Beim Grafikdruck fallen wesentlich mehr Daten an

Angenommen, ein Drucker hat 60 Düsen und fährt in kleinen Schritten schnell von links nach rechts über das Papier, dann muß man ihm für jede Position 60 Informationen übertragen: ob die jeweilige Düse Tinte verspritzen soll oder nicht. Anschließend macht der Druckkopf wieder einen Schritt nach rechts und benötigt wieder 60 solcher Ein-Aus-Werte. Für eine volle Zeile bei einem normalen Tintenstrahldrucker können das schon mehr als 100 000 Einzelinformationen sein. Allein deswegen dauert der Grafikdruck schon viel länger als normaler Textdruck aus einem Editor heraus.

Um den Drucker in den Grafikmodus zu schalten, sind natürlich wieder Steuerzeichen nötig, die sich von Drucker zu Drucker unterscheiden. Um den Grafikdruck noch weiter für den Computer zu erschweren, haben Drucker verschieden viele Düsen oder Nadeln auf dem Druckkopf und unterschei-

den sich in der maximalen Auflösung: Das ist die Anzahl der Punkte pro Zoll (Dots per Inch: dpi).

Treiber, die Lösung

Vor noch nicht allzu langer Zeit war es daher üblich, daß ein Textverarbeitungsprogramm mit einer Unzahl an »Treibern« ausgeliefert wurde (Treiber ist eine unglückliche Übersetzung von »Driver«, »Steuerer« wäre treffend). Ein Treiber ist ein Programmteil, der Anweisungen wie »neue Zeile«, »Fettdruck« usw. in die richtige Wertekombination für den angeschlossenen Drucker übersetzt. Da viele Drucker verschiedene Steuerzeichen erwarten, braucht man jeweils den passenden Treiber für seinen Drucker.

Hohe Druckqualität bringt der richtige Druckertreiber

Wenn die Textverarbeitung druckt, lädt sie den vom Benutzer ausgewählten Treiber, und übermittelt ihm Text und Kommandos. Dabei sind die Kommandos für fett, kursiv und andere Auszeichnungen, die an den Treiber gehen, immer die gleichen. Erst dieser setzt die Anweisungen für *seinen* Drucker in die richtige Steuerzeichen um und schickt sie an den Drucker.

Klarer Vorteil: Die Textverarbeitung kann mit vielen Druckern zusammenarbeiten. Gibt es neue Drucker, sind nur ein paar Druckertreiber nachzureichen; das Programm bleibt unverändert.

Hat man jedoch viele Programme mit vielen Druckertreibern, nehmen diese viel Platz auf Disketten und Festplatte ein und außerdem muß man zu jedem Programm den passenden Treiber besorgen, wenn man sich einen neuen Drucker kauft oder zu einem anderen Modell wechselt. Viel besser wäre es daher doch, wenn nicht jedes Programm seine eigenen Treiber hätte, sondern das Amiga-Betriebssystem solche den Anwendungsprogrammen für jeden erdenklichen Fall zur Verfügung stellt.

Und genau das tut es auch. Die Druckertreiber befinden sich alle in »DEVS:Printers« und »Sys:Storage/Printers«. Startet man den Voreinsteller »Printer«, erhält man eine Liste aller Treiber, die in »DEVS:Printers« liegen. Da sie für alle möglichen Programme geeignet sein sollen, kann man noch allerhand einstellen.

Wenn nun ein Programm etwas drucken möchte, passiert folgendes:

⇨ Das Programm teilt dem Betriebssystem mit, daß es drucken möchte.

⇨ Das Betriebssystem (auch OS genannt) lädt das »printer.device« (wenn es nicht schon von einem früheren Ausdruck her im Speicher ist)

⇨ Dieses »printer.device« wertet die vom Benutzer vorgenommenen Einstellungen aus und lädt den für den Drucker passenden Treiber.

⇨ Das Programm schickt die zu druckenden Daten an das »printer.device«, welche diese gemäß den Einstellungen des Benutzers bearbeitet (zum Beispiel Farbinformationen in Graustufen und Punktmuster umsetzt) und an den Treiber weitergibt.

⇨ Dieser umhüllt die Druckdaten mit den nötigen Steuerzeichen und schickt die Daten an den Drucker.

⇨ Ist alles gedruckt, meldet sich das Programm wieder vom OS ab. Bei Speicherknappheit wird der Treiber und das »printer.device« aus dem Speicher entfernt.

Voilà: Wenig später wird das Papier eingezogen und der Ausdruck läuft.

Klötzchengrafik

Heutzutage ist beim Drucken die Qualität besonders wichtig. Da außerdem meist Grafiken oder kleine Bilder integriert werden sollen, wird fast immer Grafik gedruckt, auch wenn fast nur Text auf der Seite zu finden ist (die beiden Modi lassen sich nur schwer kombinieren).

Im Gegensatz zum Drucker hat man auf dem Bildschirm nur recht wenige Punkte von links nach rechts und von oben nach unten (ein 300-dpi-Drucker bringt es bei einer DIN-A-4-Seite auf 3300 x 2400 Punkte, ein Standard-Amiga-Bild dagegen nur auf 640 x 512). Druckt man nun Bilder direkt vom Bildschirm, so sehen diese oft grob und »pixelig« aus, da die auf dem Bildschirm sichtbaren Punkte – wenn das Bild das Papier gut ausfüllen soll – in beiden Richtungen vervielfacht werden (dann besteht ein Bildschirmpunkt im Ausdruck etwa aus 5 x 5 = 25).

Besonders auffällig ist dies bei Text. Hat eine Schrift auf dem Bildschirm nur 8, 11 oder 14 Punkte in der Höhe aufzuweisen, sind dies beim Drucker 30 oder mehr (ebenso bei der Breite). Eine Textverarbeitung muß also bei der Anzeige auf dem Bildschirm eine andere Schrifthöhe verwenden als beim Ausdruck, aber trotzdem noch dafür sorgen, daß die Seiten nach dem Ausdruck von der Aufteilung her genauso aussehen wie auf dem Bildschirm. Für eine Schrift auf dem Bildschirm braucht man also eine viel geringere Höhe als für die zum Ausdruck.

Dies erreicht man am besten mit skalierbaren Schriften, die ähnlich wie bei PostScript (s. Kasten nächste Seite) nicht als Pixelmuster vorliegen, sondern als Beschreibung, die für jeden Buchstaben festhält, wie er zu

Erste Hilfe bei Problemen

Endlich ist der eigene Drucker im Haus! Schnell angeschlossen, Computer gestartet, Textverarbeitung hochgefahren, drucken und ... nichts! Der Drucker gibt keinen Mucks von sich. Dann ist guter Rat teuer.

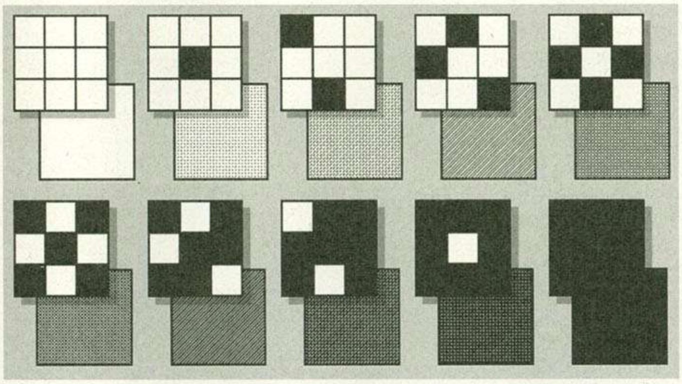
Ein erster Test zeigt, ob das Kabel überhaupt funktioniert. Führen Sie auf dem Amiga einen Reset durch. Wenn das Kabel vernünftig angeschlossen ist und wirklich alle 25 Leitungen vom Computer zum Drucker führt, dann vollführt auch der Drucker einen Reset. Dies erkennt man oft daran, daß alle Leuchten kurz aufblinken oder aber der Lüfter anläuft. Zeigt er auch dann keine Reaktion, sind Kabel oder Drucker defekt.

Scheint der Reset zu funktionieren, starten Sie das Programm »Printer« im Verzeichnis »Prefs« der Workbench. Links sehen Sie eine Liste aller vorhandenen Druckertreiber. Ist Ihrer nicht dabei, versuchen Sie es mit »HPDeskJet« oder »Epson«. Überprüfen Sie, ob die Einstellung der Schnittstelle stimmt (»Druckeranschluß«). Diese kann auf »parallel« oder »seriell« stehen. Die meisten Drucker kommen an die parallele Schnittstelle; im Zweifelsfall müssen Sie es mit beiden Einstellungen probieren.

Ein einfacher Test, bei dem fast nichts schiefgehen kann, ist, folgende Zeile in eine Shell einzutippen:

```
Copy s:startup-sequence to prt:
```

Damit wird der Text, der in der Startup-Sequence steht, zum Drucker kopiert. Die meisten Drucker geben diesen Text dann aus (bis auf PostScript-Maschinen). Ein Doppelklick auf »GraphicDump« aus »Tools« sollte den Drucker zum Ausdruck der Workbench bewegen.



Kästchendruck: mit 3 x 3 Punkten zu 10 Graustufen. Links oben ist das Muster, darunter ein damit gefülltes Quadrat.

Kursübersicht

Als Anfänger hat man es nicht leicht. Programmnamen, Fachbegriffe und englische Bezeichnungen machen einem das Leben schwer. Hier hilft die Einsteiger-Serie mit Grundlagen in einfachen Worten.

Folge 7: Die verschiedenen Dateiformate des Amiga. Durch Datatypes können Grafiken, Sounds und Texte von Programmen wie Multiview automatisch erkannt und dargestellt werden.

Folge 8: Die Shell. Was ist eine Shell, was kann ich damit machen, wie starte und beende ich sie? Hilfen, Problemlösungen, wichtige Befehle und Tips zur Selbsthilfe.

Folge 9: Was beim Hochfahren passiert. Wir begleiten den Amiga: vom Anschalten bis zum Zeitpunkt, an dem die Workbench erscheint und alle Programme gestartet sind. Gefahren und Risiken bei Änderungen, Erläuterungen zu allen Abschnitten.

Folge 10: Drucken mit dem Amiga. Wie funktioniert das, was passiert dabei im Rechner und was kann man als Benutzer alles einstellen und beeinflussen. Was ist Dithern? Auch typische Probleme und Lösungen werden besprochen.

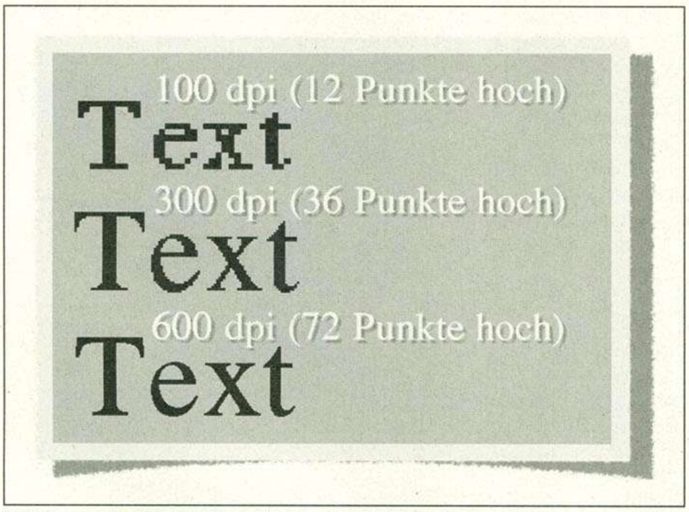
Folge 11: Programme der Workbench. Was Commodore zum Amiga mitliefert, genießt zu Unrecht einen schlechten Ruf: Die Programme leisten viel und haben mehr Funktionen, als mancher sich träumen läßt.

»malen« ist. Braucht die Textverarbeitung eine Schrift für die Bildschirmausgabe, gibt sie dem Amiga-OS nur den Namen und die Größe der Schrift und erhält als Ergebnis das Pixelmuster.

Für den Druck muß eine entsprechende Schrift mit mehr Punkten in der Höhe und Breite berechnet werden, die aber nicht nur einach die x-fache Vergrößerung der Bildschirmschrift ist. Damit hat man unabhängig von der Schriftgröße auf dem Bildschirm immer eine stufenlose Schrift. Bei der Benutzung verschiedener Schriften in einer Textverarbeitung sollte man daher immer darauf achten, daß diese skalierbar sind, um einen guten Ausdruck zu erhalten.

Graustufen zaubern

Wie schon angeklungen, kann eine Tintendüse (oder eine Nadel oder ein Punkt beim Laserdrucker) entweder einen Punkt setzen oder nicht. Dazwischen existiert nichts. Es gibt also kein helles oder dunkles Grau. Bilder auf dem Bildschirm haben aber oft Graustufen



Völlig aufgelöst: Der Unterschied zwischen den verschiedenen Auflösungen (100, 300 und 600 dpi) ist klar zu sehen

und Farbe. Wie bekommt man diese nun so ausgedruckt, daß Grau auf dem Bildschirm auch Grau auf dem Papier ist?

Das menschliche Auge läßt sich geschickt austricksen, indem man direkt nebeneinander Punkte setzt und wegläßt. Im Gehirn verschmelzen schwarz und weiß dann zu grau. Sind pro Bereich mehr schwarze Punkte gesetzt, erscheint er dunkler, sonst heller. Dazu faßt man z.B. 3 x 3 Punkte zu einem zusammen, der für 10 verschiedene Graustufen steht. Sind alle Punkte im 3 x 3-Quadrat ersetzt, erscheint der Punkt schwarz, bei sieben Punkten dunkelgrau, bei dreien erkennt man ein helles Grau (im Bild sieht man links oben jeweils das Muster aus 3 x 3 Punkten, rechts drunter eine damit gefüllte Fläche).

Dithering sorgt auf Schwarzweißdrukkern für Graustufen

Über diesen Trick kann man zwar weniger feine Punkte, dafür aber Graustufen drucken. Die Auflösung verringert sich, dafür gibt es Helligkeitsunterschiede. Wenn man also Schwarzweißfotos drucken möchte, muß der Drucker eine hohe Auflösung haben, da diese sich durch die Graustufen sowieso verringert. Im Fachjargon heißt diese Graustufenbildung »Rasterung«.

Mit 300 dpi sieht man sie noch ganz deutlich, da ein einzelner Punkt (von denen mehrere für einen Bildpunkt benutzt werden) noch mit bloßem Auge gut sichtbar ist und die Überlistung des Gehirns noch nicht so gut funktioniert. Mit 600 dpi sieht es schon ganz ordentlich aus, bei 1200 dpi ist der Unterschied zu Druckerzeugnissen wie dem AMIGA-Magazin nicht mehr zu sehen.

Farbenreigen

Soll statt grau farbig gedruckt werden, ist das Problem sehr ähnlich, nun aber nicht nur für eine, sondern gleich für drei Farben. Aus drei Grundfarben (meist Cyan, Mangenta und Gelb) mischt der Drucker jede beliebige Farbe. Da er aber – wie im Schwarzweißdruck – die Düsen nur an- oder abschalten kann, muß wieder gerastert werden; diesmal für jede Grundfarbe getrennt.

Da die drei Grundfarben zusammen zwar schwarz ergeben müßten, meist aber nur ein dunkles Braun herauskommt, gibt es oft noch als vierte Farbe schwarz, die besonders für dunkle Partien eingesetzt wird.

Wenn ein Farbdrucker ein Bild zu Papier bringt, ist also ein dreioder vierfacher Rechenaufwand erforderlich, um die Raster zu erzeugen, die vierfache Datenmenge zum Drucker zu schicken, der die ebenfalls größere Datenmenge mit viel Tinte aufs Papier losläßt. Daher sind Farbdrucker meist langsamer, teuerer im Betrieb und verlangen mehr Speicher und Rechenleistung im Computer.

Alternativen

Obwohl Commodore immer wieder Verbesserungen am »printer.device« und den Treibern vorgenommen hat, sind diese Teile des Betriebssystems bei weitem nicht optimal programmiert. Es gibt viele verschiedene Methoden, Raster zu erzeugen und die beste Leistung aus dem Drucker herauszukitzeln.

Dies hat sich schon sehr früh die Firma IrseeSoft zunutze gemacht und Drucker-Device sowie Treiber-Module des Amiga-OS durch eigene Programme ersetzt. Das »TurboPrint« getaufte Äquivalent druckt schneller und besser als das Original, außerdem kann man wesentlich mehr einstellen, Kontrast und Helligkeit beeinflussen und vieles andere mehr.

Ein anderer Vertreter ist das Produkt »Studio« von Wolf Faust. Es ersetzt nur die Treiber des Amiga-OS (also nicht das »printer.device«), bietet dafür aber wesentlich mehr Einstellmöglichkeiten für die einzelnen Drucker als TurboPrint. Außerdem lassen sich die Treiber direkt ansprechen und damit auch farblich sehr gute Ergebnisse erzielen. Im Gegensatz zum Amiga-OS werden diese beiden Produkte momentan intensiv gepflegt, d.h. es erscheinen kontinuierlich neue Treiber für neue Drucker.

In der nächsten Folge geht es um selten gebrauchte, aber sehr nützliche Programme der Workbench 2.0 und 3.0. ■

Fachbegriffe

ASCII: American Standard Code for Information Interchange. Eine Zuordnung, die jedem Buchstaben, jeder Zahl und Sonderzeichen eine Zahl verpaßt. Textdateien sind nichts anderes als Zahlensammlungen gemäß diesem Standard.

Auflösung: Anzahl der Punkte pro Zentimeter oder Zoll. Einheit ist dpi (Dots per Inch). Ein Bildschirm hat üblicherweise 100 dpi, Drucker heutzutage mindestens 300, moderne Vertreter 600 dpi.

Dithering: Verfahren, um unter Verringerung der Druckauflösung Graustufen mit einem Schwarzweißdrucker zu simulieren.

dpi: Dots per Inch. Die Anzahl der Punkte pro Zoll (s. Auflösung).

Grafikdruck: Druckmodus, in dem der Computer die Nadeln (Düsen, Trommelpunkte) des Druckers direkt mit den richtigen Daten versorgt. Nur in diesem Modus läßt sich Grafik vernünftig drucken.

PostScript: Druckersprache, die Kommandos wie »Zeichne Kreis«, »Ziehe Linie von x,y zu z,w« versteht und selbständig umsetzt.

Steuerzeichen: Werte, die Computer an Drucker verschicken, um diesen Anweisungen zu geben. Diese Werte werden nicht gedruckt, sondern als Befehle interpretiert.

Textdruck: Modus, in dem der Drucker ASCII-Werte (für jeden Buchstaben ein Byte) erhält und die dafür richtigen Zeichen druckt.

Was ist PostScript?

Der Vorteil des Textdrucks gegenüber dem Grafikdruck sind die geringen Mengen an Bytes, die zum Drucker zu schicken sind. Statt für den Buchstaben »A« das Punktmuster mit evtl. mehreren hundert Punkten zu senden, reichen 8 Bit.

Bei Bildern ist das nicht so einfach. Hier ist man fast gezwungen, die Punktinformationen zu übermitteln. Es sei denn, man baut in den Drucker ein Malprogramm ein, dem nur noch gesagt wird, »male um den Punkt x,y einen Kreis und fülle ihn mit einem Grauverlauf von oben nach unten«. Letztlich ist »PostScript« etwas sehr ähnliches: Statt Punktdaten liefert der Rechner Malbefehle ab. Die Drucker, die PostScript beherrschen, interpretieren die Anweisungen, bauen intern das Bild auf und drucken es nach einem Befehl wie »Diese Seite ist fertig« aus.

Daher kann man sich PostScript-Dateien auch mit jedem Textanzeiger ansehen. Darin finden sich Anweisungen als normaler Text. Da ein Drucker für PostScript allerdings selbst viel rechnen und zeichnen muß, hat er einen eigenen, speziell auf seine Belange zugeschnittenen, schnellen Computer eingebaut, der üblicherweise den Preis des Geräts nach oben treibt.

Public Domain / Shareware

WEISS

6 Katalogdisketten gegen DM 10.00 Scheck/Bar oder GRATISINFODISK (Computersystem angeben)

Schnellversand

Inh. Joachim Weiss
Hägerle 11
74182 Obersulm
FAX 07130-3975
Tel./BTX 07130 - 8913

Wir bieten alle gängigen PD-Serien

3,5" (8,89 cm) ab DM 1,35

natürlich immer Top Aktuell !!

AmiNet 5	23.80	Arktis CD I	15.80
Amiga Tools 2	49.00	Magna Media CD	19.80
Saar/Amok II	39.00	Meeting Pearls 2	17.80
Goldfish 1 od. 2 je	45.00	Gigantic Games II	24.80
RHS-DTP Kollektion	49.00	Desktop Video	49.00
Fresh Fonts 1 od. 2 je	36.50	•Playboy Photo CD	29.90
Clipart/Fonts CD je	35.00	•RHS-Erotik CD •ab 18 J.	32.00
FreshFish CD	DM 49.00	im ABO nur DM	39.90
Studio 2 prof.	109.00	Power Titler	85.00
Turbo Calc 3.0	199.00	Amiga Money 1.5	69.00
Maxon Tools	79.00	DiskSalv III	69.00
Photogenics dt.Anl.	119.00	PC Task 3	165.00
Turbo Print prof.4.0	119.00	Disk-Expander 2.1	54.00
Steuerfuchs 94	DM 79.00	Steuer Profi 94	DM 54.00

07130-8913 7.00 bis 19.00 Uhr — Preise zuzügl. Versandkosten VK • DM 6.00 / NN • DM 10.00

über 10000 Disketten

Public Domain Express

100% Error free — Qualitätsgarantie

ab 1,40 DM pro 9cm Disk

24 Stunden Schnellversand
Lagerware versenden wir innerhalb von 24 Stunden.

Public Domain Express Erich Weidner
Friedrichstr. 1 71069 Sindelfingen

24h Bestellservice FAX
07031 / 730999 07031 / 730998

RHEIN-MAIN-SOFT

Ihr Public Domain-Partner

mit über 35000 Disketten aus über 380 Serien wie Fish, AMOS, Taifun, Saar, Franz, Time, Imagine, Amiga-Magazin, Spielekiste usw.

Fish	-1080	Taifun	- 310*	M&T-PD	- 07/95*
Franz	- 450*	Time	- 420*	GERMAN	- 480*
Imagine	- 105*	Chemie	- 42	NL-1200 Mix	- 210*
Spielekiste	- 700*	17Bit	- 3450	Amok	- 116
Assembler	- 39	Cactus	- 44	SoundTracker	- 600
Saar	- 860	PDK	- 50*	Bernd-PD	- 200*
AMOS-PD	- 621	K&K-Games	- 30	GERMAN-Spiele	- 130

* Sonderserien

SCHULPAKET: Chemie -42, Biologie -4, Mathematik -22, Physik -1 usw.
-> alle Serien lieferbar <-
ab sofort auch sämtliche MS-DOS-Shareware lieferbar (Katalog-HD DM 5,-)

ab 1,00

Preise: 3.5"/5.25"-Diskette(n) von Ihnen **ab** DM 0,80
Disketten von uns 3,5" **ab** DM 1,80 (Disketten mit Label), 5,25" **ab** DM 1,40
(Sonderserien nicht auf eigene Disketten; siehe Katalog)

7 topaktuelle Katalogdisketten gegen 15,00 DM (V-Scheck/Briefmarken) anfordern. Info-Diskette/Anfragen/Listen nur gegen Rückporto von DM 4,00.

Preise zzgl. 6,00 DM Versandkosten b. Vorkasse (11,00 DM b. Nachnahme), Ausland nur Vorkasse (Versand ab DM 14,-)

ALLE WICHTIGEN SERIEN MIT INHALTSANGABE AUF DEM LABEL
Ab sofort alle CD-ROM's zu tollen Preisen lieferbar (z.B. Fresh Fish 9, Saar II, Megahits 1-7 usw.)
◆ INFO's anfordern ◆

!!◆ Gold Fish 2 DM 49,-, Aminet Set 1 DM 53,-◆!!
Aminet 6 DM 23,00, Megahits 5 (Doppel-CD) DM 59,00
Telekommando II/Bifi-2/Pepsi-Game/Kellogs/Nesquik nur DM 5,-

Rhein-Main-Soft • Pf. 2167 • D-61411 Oberursel
Tel. 0 61 71/58 10 00 • Fax 0 61 71/58 10 01

Wir kämpfen für

WENIGER MÜLL

Für Informationen über Greenpeace bitte 3,60 DM in Briefmarken beilegen!

GREENPEACE
Vorsetzen 53, 20459 Hamburg

Ihre Daten auf CD

Preiswert!

Günstiger als neue Festplatten oder Wechselmedien - Recyclen Sie Ihren wertvollen Plattenplatz

Wir brennen schnell, zuverlässig und unschlagbar preiswert Ihre Daten auf CD. Fordern Sie noch heute unser kostenloses Informationsmaterial an.

MACINTOSH • MS-DOS • AMIGA • AUDIO

HSL CD-ROM SERVICE
TROTZENBURGER STR. 45
25524 ITZEHOE • TEL./FAX 04821-92411

Aktuelle Amiga Software Szene Demos & Intros

Zum Teil erst 1 Woche jung

Spiele Pack : viel Spielspaß auf 6 Disketten –» nur *18,-DM*
Überraschungspacket : das BESTE von jedem Pack nur *25,-DM*
AGA Bilder Pack (ca. 100 Bilder) –» *25,- DM*
Bilder Pack allg. (ca. 200 Bilder) –» *25,- DM*
Color Cliparts Pack aus ca. 2000 Cliparts –» *35,- DM*
s/w Cliparts Pack aus ca. 200 Cliparts –» *20,- DM*
Color Fonts Pack ca. 120 farbige Fonts –» *26,- DM*
Fonts Pack aus über 500 Fonts –» *26,- DM*
Sample Pack ca. 800 Musikinstrumente, Geräusche usw. für alle gängigen Musikprogramme. –» *33,- DM*
Anwendungen & Tools Pack aus folgenden Bereichen: Grafik, Sound, Workbench, Diskette usw. –» *25,- DM*
Viruskiller Pack, neuste Viruskiller + Anleitung –» *18,- DM*

24 h Bestell-annahme

Immer die aktuellsten Szene Demos, Tools & Games AB **1.30DM**

KEINE PD-SERIEN , nur ausgesuchte Spitzensoftware!!

Szene Demo Neuheiten : 1 Disk 3,80/ 10 Disks 33,-DM/ 15 Disks 46,-DM / 20 Disks 59,-DM / 20 Disks im Abo NUR 49,- DM

UBER 750 Spiele der Spitzenklasse ab 1,30 DM

Katalog Diskette 2,- DM (inkl. Porto!!) Versandkosten : Vork. 5 DM Nachn. 10 DM
Bei Bestellung Computertyp angeben.

Computer Fashion / Walter-Rietig-Str.16
65428 Rüsselsheim / Tel.-Fax.: 06142-13593
Kein Laden-verkauf!!

Commodore Computer

W.A.W. - Elektronik GmbH

Autorisierter System & Service Händler

***Amiga* und CDTV - Erweiterungen**
Direkt vom Hersteller

Turbo CD - Die 68020 Turbo Karte für das CDTV incl. Coprozessor 68881
Der Sommerpreis 199,- DM

CDTV to SCSI - Der SCSI Controller für's CDTV, 16 Mhz Turbotakt, RDB kompatibel
Der Hammerpreis 199,- DM

2 MB Chipram Adapter - ADV
incl. Ram, 4000er Agnus, und Fastram Option
Der Dauerpreis 299,- DM

Weitere CDTV u. Amiga Produkte: Joystick Adapter, Kickstart Set, Bios Update, Ramerweiterungen, Ersatzteile usw. Info auf Anfrage

W.A.W. -Elektronik GmbH - Tegeler Str. 2 - 13467 Berlin
Tel. (030) 404 33 31 - Fax (030) 404 70 39
Öffnungszeiten: Dienstag - Freitag 10⁰⁰- 13⁰⁰ u. 15⁰⁰ - 18⁰⁰ Uhr

Wir liefern per UPS Nachnahme zzgl. Versandkosten in Höhe von 20,- DM in der BRD

28000
Amiga-Public-Domain

Deutsches Katalog-Set
6 menü-gesteuerte Disk für DM 20.- (VK)

Aktuelle Info.-Disk für 2.- (Briefmarken) !

TIME Software Collection
Getestete Spitzen-Software in aktuellsten Versionen ! - Jede Disk nur DM 5.- ! Serien-Endstand z.Z.: 410!

CD-ROM
Alle guten AMIGA-CD im Angebot, z.B.:
Aminet-CD 1-4 .. DM 59.- * *Aminet 5* ... DM 25.-
DTP-Collection (RHS) incl. PPrint .... DM 49,-
Fresh-Fish (aktuelle Monats-CD) .... DM 59.-
Megahits 1 .... DM 19.- * *Megahits 2* .. DM 19.-
Megahits 3 .... DM 59.- * *Megahits 4* .. DM 79.-
Megahits 5 (Grafik-Doppel-CD) .... DM 59.-
Cache CDFS 2 (Oliver Kastl - File System plus CD32-Emulator) ... DM 99.-

Schnellste Lieferung ! * Abo-Betreuung
Faire Preise * Top-Service * Beratung

A.P.S. -electronic-
Zu den Eichen 4 * 31634 Steimbke
Tel.: 05026/1700 - FAX: 1615 - BTX: APS#

A. Manewaldt

Public Domain Service

Wir führen fast alle PD-Serien, stets Top Aktuell (z.Zt. über 30.000 AMIGA und 5000 MS-DOS PD Disketten im Bestand).

AMIGA PD Disk ab DM 2,–

Anwendungen, Spiele, Utilities, Demos, Intros und Marketingspiele.

Wir kopieren nur mit doppeltem Verify auf Color Qualitätsdisketten

Katalogdiskettensatz (8 Disks) gegen DM 20,– (Briefmarken/V-Scheck).
Infodisk gegen DM 3,– in Briefmarken

AKTUELL • PREISWERT • ZUVERLÄSSIG

A. Manewaldt
Postfach 129, 67114 Limburgerhof
Telefon 0 62 36/6 73 00
FAX (0 62 36) 6 14 94 * BTX MANEWALDT#

Durch die zunehmende Vernetzung von Computern geraten vertrauliche Daten vermehrt in falsche Hände. Das muß nicht sein. Hier erfahren Sie, wie man Fehler vermeidet.

Grundlagen: Datensicherheit

Sind Sie sicher?

von Ralf Kottcke

Als sich Helmut* am Mittwochmorgen vor der Schule kurz in seine Lieblings-Mailbox einloggte, erwarteten ihn drei Überraschungen.

1. Sein Sysop machte ihn darauf aufmerksam, daß Helmut fristlos aus der Box hinausfliegen würde, wenn er seinen Sysop noch einmal als »Lamer« und ****** bezeichnete.

2. Die Organisation »Geld für die Welt« teilte ihm mit, daß er wegen Verwendung verfassungsfeindlicher Kennzeichen ab sofort in die »Liste der ganz besonders Unartigen« aufgenommen sei.

3. Luigi »Der Hammer« Turricano stellte fest, daß er mit dem vorzeitigen Ableben der beiden Zeugen im Casino-Fall nichts zu tun habe und sich demnächst drei Personen seines Vertrauens mit Helmut in Verbindung setzen würden, um seine dahingehende Behauptung zu diskutieren.

Helmut hatte seinem Sysop vor vier Wochen das letzte Mal geschrieben, konnte sich nicht daran erinnern, jemals verfassungsfeindlich tätig geworden zu sein und kannte (bis vor kurzem) auch keinen »Luigi Turricano«.

Als Helmut die Idee kam, daß ein Fremder sein Paßwort herausbekommen hatte und unter seiner Identität Nachrichten verschickte, war es bereits zu spät. »Helmut« (oder wer auch immer) hatte weitere Nachrichten verschickt, Helmuts Privatadresse und -name waren bereits per Netzbetrieb in ganz Europa bekannt, Luigis Mitarbeiter unterwegs und Helmut hatte keine Chance mehr, etwas richtigzustellen, weil ihn sein Sysop mittlerweile gefeuert hatte und er keine Box mehr finden konnte, die ihn noch aufnehmen wollte.

Haben Sie Mitleid mit Helmut? Haben Sie's nicht! In fast allen Fällen ist es ausschließlich die Schuld des betreffenden Anwenders, wenn sein Paßwort bekannt wird. Darunter leidet nicht nur der User selbst, sondern meist auch die Mailbox und gelegentlich das ganze Netz.

Paßwörter

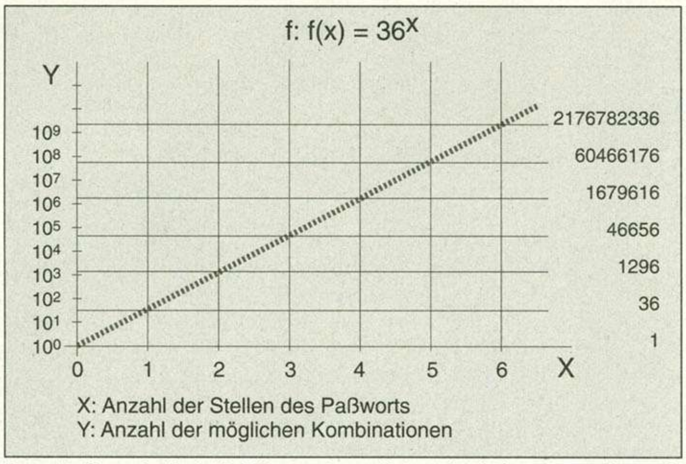
Damit Ihnen Mißgeschicke wie das geschilderte nicht passieren, machen wir Sie mit einigen vermeidbaren Fehlerquellen vertraut.

Ein Problem besteht darin, daß ein Paßwort automatisch mit absoluter Sicherheit gleichgesetzt wird. Wenn Sie also als paßwortgeschützter Teilnehmer in einem Netzwerk (lokal oder global) schreiben, gehen alle anderen Teilnehmer davon aus, daß alles, was in Ihrem Namen geschieht, auch von Ihnen verantwortet wird. Die Ausrede »Jemand hat mein Paßwort geklaut« wird zu Recht nicht akzeptiert.

Es ist also wichtig, daß niemand Ihr Paßwort herausbekommt und verwendet. Um das zu gewährleisten, muß man wissen, wie ein Paßwort »funktioniert«. Die Anzahl der Kombinationen ergibt sich als die Anzahl der Elemente potenziert mit der Anzahl der Zeichen. Nimmt man an, daß ein Programm für ein Paßwort die 26 Buchstaben und zehn Ziffern akzeptiert, ergibt sich die Anzahl der Kombinationen bei 0 Zeichen (kein Paßwort) mit $36^0 = 1$. Diese eine Möglichkeit ist die Eingabetaste.

Besteht das Paßwort aus einem Zeichen, sind es $36^1 = 36$ Kombinationen. Den weiteren Funktionsverlauf sehen Sie im Bild »Das Paßwort«. Bei fünf Stellen gibt es bereits 60 466 176 unterschiedliche Paßwörter. Es ist höchst unwahrscheinlich, daß jemand die richtige Kombination durch Ausprobieren herausbekommt.

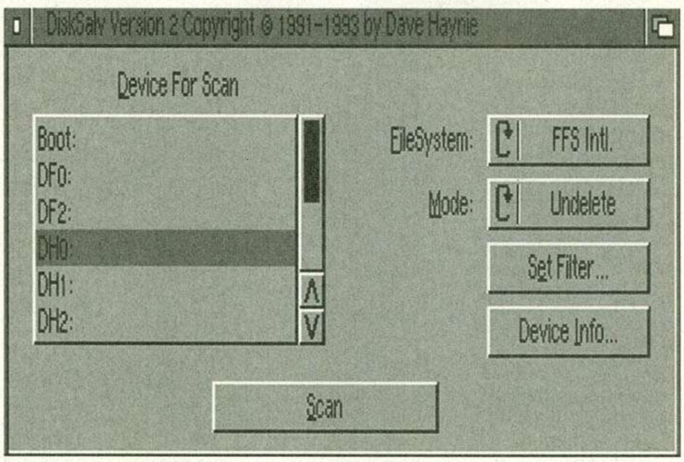
Allerdings gilt diese hohe Sicherheit nur für zufällige Paßwörter wie »FTH50UZQ«. Nun kann und will sich nicht jeder ein Paßwort wie »FTH50UZQ« merken. Wählen Sie ein Paßwort wie »WENDELLTREPE« (beachten Sie die vorsätzlichen Schreibfehler!), ist die Sicherheit immer noch groß genug. (Verwenden Sie jetzt bitte nicht »WENDELLTREPE«, bestimmt gibt es einige Spaßvögel, die genau dieses Paßwort an der einen oder anderen Stelle ausprobieren).



Das Paßwort: Bei 36 Elementen gibt es bei einem sechsstelligen Paßwort bereits über zwei Milliarden Kombinationen

Verwenden Sie **niemals** ein Paßwort, das mit Ihrem Alias oder Ihrer Person in Zusammenhang steht oder gar mit dem Alias identisch ist. Wer als Alias »Helmut« und als Paßwort »HELMUT!«, »TUMLEH« oder »KOHL« verwendet, darf sich über Unfälle nicht wundern. Wählen Sie auch nicht Ihren Vornamen, Ihren Geburtstag oder den Namen Ihrer Freundin.

Natürlich kann es trotzdem passieren, daß jemand Ihr Paßwort durch Zufall herausbekommt. Für diesen Fall sollten Sie »Schadensminimierung« anstreben: Verwenden Sie Paßwörter niemals doppelt! Wenn Sie Point sind, verwenden Sie für die Mailbox, die Point-Sessions und den Areafix nicht dasselbe Paßwort. Sollte Ihnen der Sysop gleichlautende Paßwörter gegeben haben, bitten Sie ihn um andere. Sollte er sich weigern, suchen Sie sich eine andere Mailbox. Achten Sie auch darauf, in unterschiedlichen Boxen verschiedene Paßwörter zu verwenden (nicht alle Sysops sind hundertprozentig vertrauenswürdig).



Undelete: Mit einem »Delete« sind die Daten noch nicht beseitigt, mit Disksalv kann man sie wieder zurückholen

Wenn Sie Ihr Paßwort eingeben, lassen Sie niemanden dabei zusehen – vor allem nicht Ihre besten Freunde. Stellen Sie sich vor, Ihr Paßwort würde bekannt,

* Name von der Red. geändert

und Sie müßten Ihren Freund verdächtigen...

Und zum Abschluß noch ein eigentlich schon fast überflüssiger Tip: **Geben Sie Ihr Paßwort niemals weiter!**

Pretty Good Privacy

Das Verschlüsselungsverfahren »PGP« kann einigen Schaden anrichten. Die meisten Anwender neigen nämlich dazu, sich vorbehaltlos auf die Sicherheit von PGP zu verlassen. Zwar können PGP-Nachrichten ohne den Sicherheitsschlüssel kaum entschlüsselt werden, aber das trifft nur dann zu, wenn PGP korrekt angewendet wird. Mehr zu PGP finden Sie in unserem PD-Sonderheft.

Hier sind nur einige grundlegende Hinweise. Der wichtigste von allen: **Geben Sie Ihren »secring.pgp« nicht weiter!**

Glossar

Globales Netz: Ein Netz, das Daten weltweit austauscht. Das verbreitetste globale Netz ist z.Zt. das Internet.

Lokales Netz: Ein Netz, das sich in einem Gebäude oder Gebäudekomplex befindet (Firma, Universität).

Mailbox: Ein Computer-Briefkasten. Hier werden Nachrichten, Programme und Daten aller Art ausgetauscht.

Netzwerk: Mehrere Computer, die in einem Netz zusammenhängen und Zugriff auf die gleichen Daten haben.

Paßwort: Eine Kombination aus Buchstaben und Zahlen, die Zugang zu Daten ermöglicht.

PGP: Pretty Good Privacy. Ein Programm zur Datenverschlüsselung.

Point: Eine Möglichkeit, »offline« Nachrichten aus Mailboxen zu lesen (s. Point-Workshop AMIGA-Magazin 11/94, S. 106)

secring.pgp: Der Sicherheitsschlüssel, der von PGP erzeugt wird – nie weitergeben!

Die Sicherheit von PGP beruht darauf, daß genau das nicht nötig ist. Sollten Sie einen secring.pgp für eine ganze Gruppe (also mehrere Personen) verwenden, müssen Sie sich darüber im klaren sein, daß die Sicherheit der Daten darunter leidet.

Bewahren Sie das PGP-Paßwort nicht zusammen mit dem secring.pgp auf Ihrer Platte auf. Wenn jemand den Sicherheitsschlüssel ohne Paßwort besitzt, kann er mit einem gewissen Rechenaufwand das Paßwort durch Ausprobieren herausbekommen. Am besten, Sie bewahren den secring.pgp auf Diskette auf und verwahren diese an einem sicheren Ort.

Manche Netze lassen keine PGP-verschlüsselten Nachrichten zu – »Wir haben nichts zu verbergen!«. Aber auch hier kann sich PGP auszahlen, weil man damit Nachrichten »signieren« kann. So eine Signatur ist dann ein Beweis, daß der Absender tatsächlich der ist, für den er sich ausgibt.

Datenklau

Auch wenn Ihr Computer isoliert dasteht, sind Ihre Daten nicht völlig sicher. Bedenken Sie, daß die Daten auf Ihrem Arbeitscomputer das Eigentum Ihres Arbeitgebers sind und dieser jederzeit die Daten einsehen darf. Vielleicht ist es auch Ihr Kollege, der in Ihrer Abwesenheit in Ihren Datenbeständen herumstöbert, die Polizei mit Durchsuchungsbefehl für Ihre Privatwohnung, Einbrecher, ein Überfallkommando... Möglichkeiten gibt es viele. Wenn Sie in Ihrem Computer vertrauliche Daten aufbewahren, sollten Sie sich auch in dieser Richtung absichern.

Es gibt Programme, die Festplatten kodieren. Genauso bieten viele Datenbanken Paßwortverschlüsselungen an. Verlassen Sie sich besser nicht auf solche Sicherheit. Gegen neugierige Schnüffelei ist Ihr Computer zwar geschützt, einer systematischen Überprüfung wird er aber vielleicht doch nicht standhalten.

Gute Sicherheit bietet auch hier PGP, wenn es darum geht, kleinere Datenmengen zu verschlüsseln. Bewahren Sie den Schlüssel, den Sie zum Kodieren verwenden, nicht auf der Platte auf.

Gelegentlich kann es notwendig sein, einige Daten zu vernichten. Vergessen Sie nicht, daß ein einfaches »delete« Daten nicht löscht, sondern lediglich den entsprechenden Eintrag, den Hinweis auf die entsprechende Datei, entfernt. Durch undelete kann man die Daten wieder zurückholen. Es gibt sogar Programme, die eine formatierte Festplatte wieder reparieren. Und sollte es wirklich nötig sein, Daten in kurzer Zeit endgültig zu beseitigen: Ein entschlossener Angriff mit dem Vorschlaghammer hat noch jeder Festplatte den Garaus gemacht.

Soviel zum Thema Sicherheit. Einiges mag Ihnen übertrieben vorgekommen sein. Welche Sicherheitsmaßnahmen Sie ergreifen, hängt von der Vertraulichkeit Ihrer Daten ab.

In jedem Fall sollten Sie sich aber über die Risiken, die Sie eingehen, im klaren sein, damit es im Schadensfall keine bösen Überraschungen gibt. ■

CD-ROM-LISTE

1	**17 Bit Collection** (2 CD's)	64
2	**17 Bit CD #3 / CD #4**	je 38
3	**Fresh Fonts 1, 2**	je 34
4	**Multimedia Toolkit 1, 2 NEU**	je 44
5	**Deutsche Edition 2**	34
6	**CDPD 1,2,3,4**	je 34
7	**AMIGA STORY** *(Interactive CD auch CDTV)*	28
8	**Amiga Animation**	34
9	**LSD/17bit Deluxe 1-2**	je 38
10	**Demomania I**	24
11	**Multimedia** Mega Bundle (5 CD's)	68
12	**Demo Collection 1-2**	je 38
13	**Lechner Collection**	28
14	**Auge 4000 / Cactus**	34
15	**The Beauty of Chaos**	22
16	**Euroscene I (Funet)**	34
17	**Aminet 5, 6 NEU**	je 18
18	**Aminet Set** (4 CD's)	44
19	**FreshFish Vol. 9** (2 CD's) NEU	38
20	**Goldfish 1-2** (2 CD's)	je 44
21	**GigaPD 3.0** (3 CD's)	64
22	**Ultimedia I + II** (2 CD's)	44
23	**R-H-S DTP Kollektion**	34
24	**R-H-S Color Kollektion**	44
25	**Amiga Raytracing** (2 CD's)	48
26	**Amiga Magazin CD**	18
27	**Meeting Pearls 1, 2**	je 14
28	**Megahits 4**	64
29	**Megahits 1, 2**	je 18
30	**Megahits 3, 5**	je 44
31	**Network CD**	34
32	**Top 100 Games** A1200 oder CD 32	je 38
33	**Qwikforms DTP + Buch**	68
34	**Saar / Amok II**	36
35	PhotoCD **Playboy Parade**	28
36	PhotoCD **Akt Ästhetik**	18
37	PhotoCD **Amerika/Traumziele**	je 18
38	**Magic Illusions**	22
39	**Amiga Tools 1, 2 NEU**	38
40	**3-D Arena**	34
41	**Grafik CD Set** (4 CD's)	58
42	Weird Science **Clipart / Fonts**	je 34
43	Weird Science **Sounds / Animations**	je 44
44	World of **GIF/Sound/Clipart**	je 34
45	**Image Library 1-2**	je 34
46	**GIFs Galore**	34
47	**GIF Galaxy (2CD's)**	68
48	**Town Of Tunes**	28
49	**Gamers Delight**	18
50	**Hottest 4, 5 Professional**	38
51	**Gigantic Games 2**	18
52	**Texture Gallery NEU**	64
53	**Power Games**	18
54	**Imagine 2.0 CD**	48
55	**Imagine 3.0 Enhancer CD**	84
56	**Lightwave Enhancer CD**	138
57	**Light ROM 1, 2 NEU**	je 64
58	**Light Works**	58
59	**World of Amiga/A1200/Games**	je 34
60	**World of Pinup/Video NEU**	je 34
61	**Speccy Sensation** (Spectrum-Emulator)	38
62	**Graphic Sensation**	38
63	**Ultimedia III + IV (2CD's)**	44
64	**1000 + 1 Girls** (CD-ROM, CDTV, CD32)	38
65	**Utilities Professional 1-1500**	38
66	**Ultimate MOD Collection**	54
67	**Gateway CD**	18
68	**R-H-S Erotik Kollektion**	24
69	**Terra Sound Library**	38
70	**Pandora's CD**	14
71	**Cliptomania inkl. Indexheft**	58
72	**CAM Collection (2CD's)**	38
73	**Mathematik leicht gemacht**	44
xx	**Erotik CD's** (PCD, GIF, BMP, PCX, u.a.) Diverse Titel mit Altersnachweis auf Anfrage	

SCSI CD-ROM

Toshiba 3601 (4,5-fach)	559
Toshiba 5301 (4-fach)	349
Sony CDU-55S (2,5-fach)	299
NEC 4XI (4-fach)	539
Plextor (6-fach)	699
Pioneer (4-fach)	555
Philips CD-Recorder	3299
CD-Rohling	16

HD-POWER (MAIL-BOX)
030/ 462 13 21 Port1
030/ 462 13 81 Port2
030/ 462 00 597 ISDN

CD³² SPIELE

1	**Microcosm**	28
2	**Banshee**	28
3	**Gunship 2000**	58
4	**Pirates! Gold**	68
5	**Simon the Sorcerer**	34
6	**Superfrog**	28
7	**Prey**	48
8	**Ultimate Body Blows**	54
9	**Universe/Heimdall 2**	je 28
10	**Kid Chaos**	54
11	**Fire & Ice**	48
12	**Emerald Mines**	28
13	**Guardian**	58
14	**Pinball Illusion**	48
15	**Death Mask**	58
16	**James Pond 2 - 3**	je 34
17	**All Terrain Raycing**	48
18	**JetStrike**	48
19	**Elite II - Frontier**	38
20	**Litil Divil**	58
21	**Chaos Engine**	28
22	**Clockwiser**	34
23	**PGA European Golf**	48
24	**Impossible Mission 2025**	34
25	**KingPin**	34
26	**Der Clou**	68
27	**Zool 1-2**	je 28
28	**Arcade Pool**	28
29	**Super Skidmarks**	48
30	**Bump'n'Burn**	58
31	**Fields Of Glory**	58
32	**Neu! Mega Race***	68
33	**UFO - Enemy Unknown**	58
34	**Sabre Team / Liberation**	je 28
35	**Dragon Stone**	28
36	**Skeleton Krew**	58
37	**Shadow Fighter**	48
38	**Jungle Strike**	48
39	**Nick Faldo Golf**	34
40	**Strip Pot**	48
41	**Roadkill**	54
42	**Soccer Kid**	34
43	**D/Generation**	28
44	**Battle Chess**	28
45	**Tower Assault/Alien Breed II**	54
46	**TopGear 2**	54
47	**Neu! Elite III***	64
48	**Darkseed**	48
49	**Super Stardust**	54
50	**The Lost Vikings**	28
51	**Sensible Soccer**	34
52	**Subwar 2050**	58
53	**Flink**	44
54	**Rise of the Robots**	68
55	**Benefactor**	28
56	**Brian the Lion**	24
57	**Neu! Alien Breed 3D***	58

* Verfügbarkeit und Neuheiten bitte telefonisch erfragen.

DIVERSES

AsimCD Filesystem 3.0 + CD FishMarket	129
Xetex CDx-Filesystem + CD GoldFish	109
CacheCD Filesystem inkl. CD32-Emulation	69
BabelCD FileSystem + CD	85
CD-Boot	65
CD-Write	65
CD Caddies	9
Professional Joypad	35
Communicator III	139
ParaVision SX-1	449

CD-CONTROLLER

Tandem CD+IDE für A2/3/4000 (inkl CD³² Emu)	79
inkl. Doublespeed CD-ROM	279
inkl. Quadrospeed CD-ROM	359
Overdrive CD für A600/1200 (inkl CD³² Emu)	229
inkl. Doublespeed CD-ROM	419
inkl. Quadrospeed CD-ROM	519

MITSUMI FX-400 289
Quadrospeed CD-Rom

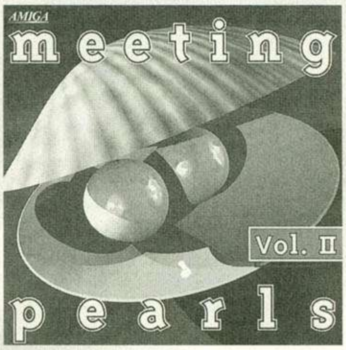
OVERDRIVE CD +
incl. MITSUMI FX-400
Quadro-Speed
CD 32 Emulation, Photo CD, Audio CD
für A600/A1200
519

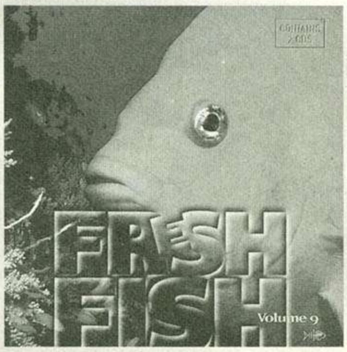












Programmierwettbewerb: Die Gewinner stehen fest

Unübertroffen!

10 000 Mark sind ein starker Anreiz: Und viele haben sich reizen lassen, das Top-Anwendungsprogramm zu schreiben, um sie zu gewinnen. Die Ergebnisse haben dabei oft eine herausragende Qualität.

von Michael Watzl und David Göhler

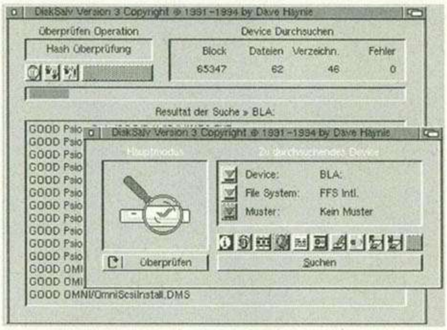
Stellen Sie sich vor, Sie sollen das beste Geschenk prämieren und dürfen sich zwischen einem Ferrari, einem Wochenendhaus, einem Privatflugzeug, einer 3monatigen Weltreise oder einer Rente fürs restliche Leben entscheiden. Ganz schön schwer? So ging es uns, den ersten Preis für den Programmierwettbewerb der Ausgabe 5/94 zu vergeben, denn Autoren, die ihn verdient hätten, gab es mehr als nur einen. Beim zweiten und dritten Platz war es nicht einfacher.

Insgesamt haben uns etwas mehr als 60 Einsendungen erreicht, für die wir viel Zeit benötigt haben, eine geeignete Vorauswahl zu treffen. Schließlich muß man sich jedes Programm anschauen und darf nicht gleich bei der ersten Hürde die Flinte ins Korn werfen – denn so mancher Autor hat Monate in die Entwicklung investiert.

Besonderes Augenmerk haben wir neben der professionellen Ausführung auf die Idee gelegt; auch in wie weit der Autor selbst im Programm kreativ war, etwas wirklich Neues geschaffen und nicht nur Anregungen gesammelt hat.

Das beste Programm – und damit der Gewinner des 1. Preises –, das grafisch und inhaltlich sehr gut gemacht ist, für fast jeden Computerbenutzer nützlich sein kann, eine Lücke im Softwarespektrum füllt und von Grund auf neu entwickelt wurde, ist das Präsentationsprogramm »ChartDesigner« von Marco Gerlach. Es kann Tabellen lesen und in fast 40 Diagrammtypen anzeigen, Bilder einlesen, diese verschieben und skalieren, einfache grafische Elemente plazieren und die Seite mit Text versehen – in bis zu 256 Farben. Es fungiert wie ein Zeichenprogramm: Jedes Objekt läßt sich nachträglich verschieben, in der Größe ändern sowie über oder unter andere Objekte legen. Dabei arbeitet man immer auf einer DIN-A4-Seite (oder einer Seite anderer Größe), die komplett oder nur als Ausschnitt sichtbar ist.

Den zweiten Platz belegt »Visor«, ein Texteditor von Thomas Gerber, der nahezu alles kann und Besonderheiten bietet, die bisher bei keinem anderen Editor zu finden sind: Er zeigt ANSI- und AmigaGuide-Texte in einem WYSIWYG-Modus an und besitzt eine Icon-Leiste am oberen Fensterrand. Sonst findet sich alles, was selten und gut ist: Falten, Mehrfach-Undo, freie Konfiguration von Menüs und Tasten, deutsche AmigaGuide-Hilfe, die immer per <Help> erscheint, geteilte Fenster, mehrere Fenster, vertikale Blöcke, Textumbruch, ARexx, eigene Skriptsprache, Referenz-System, Wörterbuch-Funktionen usw. Man hat das Gefühl, den gelungenen Mix aus eigenen Ideen, dem »Cygnus Editor« und »GoldEd« vor sich zu haben.



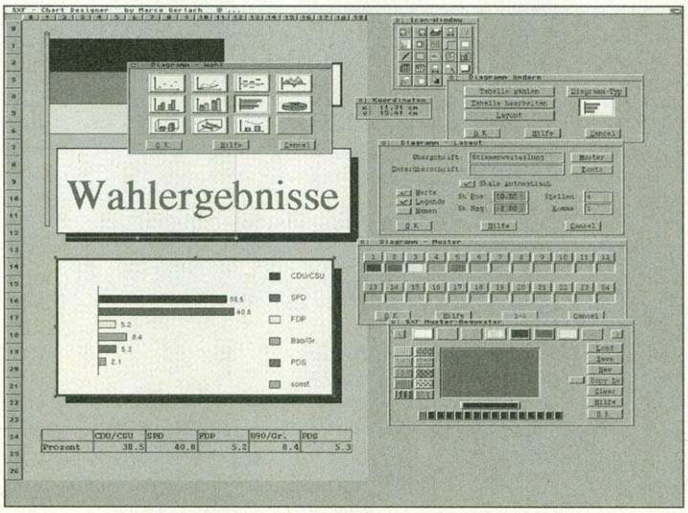
Rettung eingeleitet: »DiskSalv« ist die Rettung, wenn nichts mehr geht und teuere Daten verloren scheinen

Den dritten Platz nimmt der Disketten- und Festplattenretter »DiskSalv III« von Dave Haynie ein. Es rettet von teilweise zerstörten, formatierten oder gelöschten Bereichen einer Festplatte oder Diskette, was noch zu retten ist. Dabei bietet das Programm eine sehr schöne Oberfläche, jederzeit Hilfe und Funktionen, die wohl jeder einmal brauchen kann. Es wird mittlerweile schon von Stefan Ossowskis Schatztruhe vertrieben.

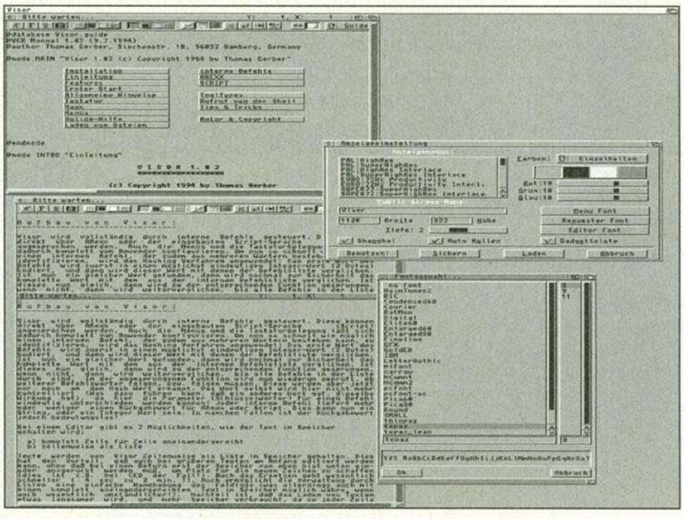
Die Programme für den 4. bis 10. Platz sind schwerlich noch in eine Reihenfolge zu bringen – wir haben es deshalb auch unterlassen. Die kurze Beschreibung erfolgt daher in alphabetischer Reihenfolge:

Der Zeichensatzeditor »ColorFontMaster« ist ein Malprogramm und Zeichensatz-Editor für farbige Fonts in einem. Er kann mit Texturen für Buchstaben umgehen und sogar aus IFF-Bildern skalierbare ColorFonts machen.

»DisKey 3.0« ist der wohl beste Disketten- und Festplatteneditor, der momentan verfüg-



Sieht gut aus: Der Gewinner »ChartDesigner« macht aus langweiligen Zahlenwüsten ansprechende, mehrfarbige Grafiken. Dabei lassen sich beliebig viele IFF-Grafiken als Schmuckbilder einsetzen und passend skalieren.

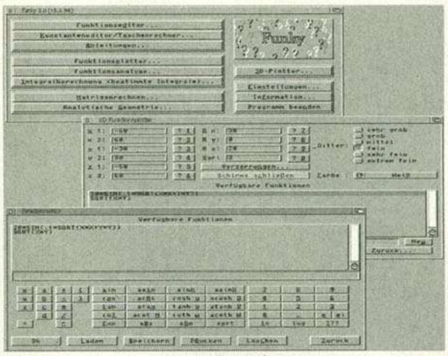


Text im Blick: »Visor« ist ein komfortabler Texteditor, der sich vor keinem seiner Konkurrenten verstekken muß. Mit Falten, Mehrfach-Undo, vertikalen Blöcken und mehreren Ansichten pro Fenster, hat er sogar »GoldEd« und »CEd« manches voraus.

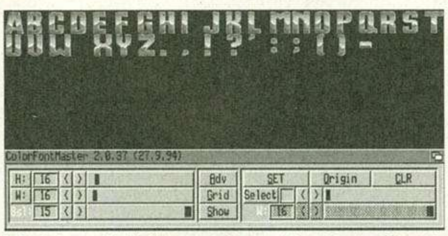
bar ist. Er kann Blöcke lesen und speichern, darüber informieren, was bestimmte Einträge bedeuten, und ist denkbar systemkonform und flexibel programmiert.

Das Gedächtnistrainingprogramm »Duke« erlaubt das Lernen von irgendwie geartetem Wissen (auch Bildern). Dazu benutzt das Programm ein intelligentes System zum Wiederholen. Es arbeitet mit »elektronischen Karten«, um Wissen abzufragen und zu speichern und kann jederzeit den Lernenden darüber informieren, wie weit er ist.

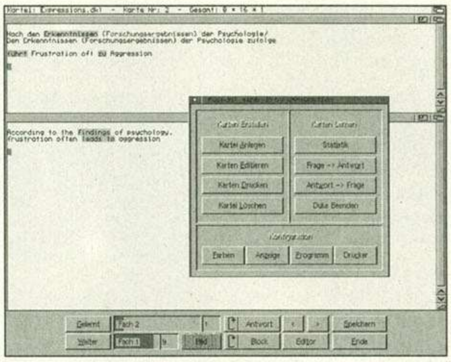
»EasyLicence« ist für alle von Nutzen, die kurz davor stehen, einen Führerschein zu erwerben. Es ersetzt aber nicht nur die Prüfungsbögen, sondern enthält reichlich Lektionen mit Information zu Schildern, Fahrzeugtechnik, Maßen und Gewichten etc. Übungen können wiederholt und kontrolliert werden. Mit reichlich Bildmaterial ist das Programm sehr anschaulich – es macht richtig Spaß, die Lektionen durchzuackern und ist auch für Inhaber eines Führerscheins interessant.



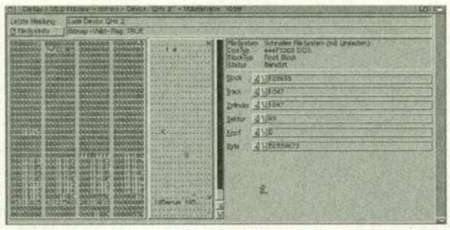
Haarscharf kalkuliert: »Funky« berechnet alles, was man bis zum Abitur und darüberhinaus berechnen kann



Farbige Zeichen: Ein mit »ColorFontMaster« gestalteter Font ist schon eine besondere Augenweide



Vergiß es: Wissen, das Sie mit »Duke« eingepaukt haben, werden Sie sehr lange im Kopf behalten



Aufs Byte geschaut: Der Disketteneditor »DisKey« informiert auf Wunsch, welche Bedeutung jedes Langwort hat

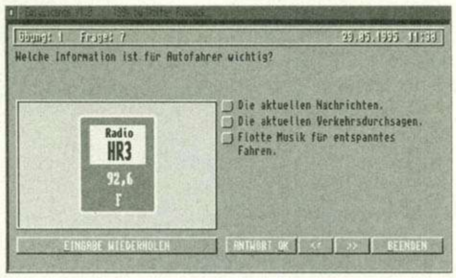
Schüler und Studenten sowie Ingenieure werden ihre Freude am Mathematikprogramm »Funky 5.0« haben. Es kann nicht nur Funktionen plotten (in 2- und 3-D-Ansichten), sondern komplette Kurvendiskussionen durchrechnen, Matrixoperationen ausführen und Vektoranalysis betreiben. Dabei ist es kinderleicht zu bedienen und hat jederzeit Hilfe per AmigaGuide parat.

Mit »RobbyTermi« entgeht Ihnen kein Termin. Es ist ein Terminerinnerer, der auch mit Bildern und Sound auf sich aufmerksam machen kann und alle Termine in einer Liste verwaltet. Das Programm läuft im Hintergrund und läßt sich per Tastendruck (Hotkey) jederzeit in den Vordergrund bringen.

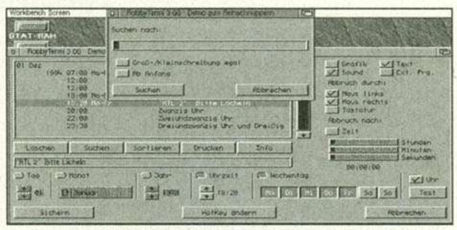
Last but not least kann man mit »Visual FX« Bildsequenzen automatisch bearbeiten. Es verwaltet Bilder wie Programmiersprachen Variablen und kann mit den Bildern rechnen und sie fast beliebig manipulieren. In dem Programm erstellt man dazu ein Skript, das sich speichern läßt. Zu jedem Skript-Element gibt es einen Requester, in dem man alle Einstellungen vornehmen kann.

Sie sehen, schon die ersten zehn Programme zeigen, wie breit gefächert die Anwendungen im Wettbewerb waren und wieviele gute Ideen realisiert wurden. Es zeigt, daß die Amiga-Programmierer noch einiges in petto haben. Auch die nicht erwähnten Einsendungen waren meist von hoher Qualität. Besonders hervorzuheben ist, daß Lokalisierung, AmigaGuide-Hilfedateien und das Installieren per Installer mittlerweile zum guten Ton gehören. Viele Programme laufen mittlerweile auch auf Grafikkarten und haben keinerlei Probleme mit verschiedenen Fonts. Es zeigt sich damit endlich, daß die meisten Programmierer das Amiga-OS nutzen und nicht mehr Register direkt programmieren.

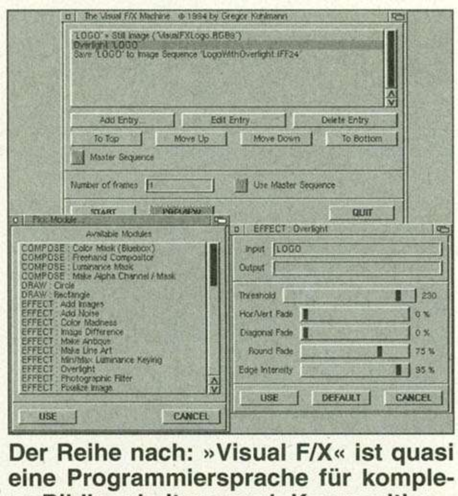
Die Gewinner sind vor dem Erscheinen dieser Ausgabe bereits benachrichtigt worden. Allen anderen möchten wir herzlich für die Teilnahme danken – vielleicht klappt es beim nächsten Mal. *dg*



Voll in Fahrt: »EasyLicence« vermittelt und testet Wissen. Für Führerscheinanwärter das absolute Muß.



Unvergeßlich: Wer seine Termine »RobbyTermi« anvertraut, wird zeitig mit Text, Bild und Ton daran erinnert



Der Reihe nach: »Visual F/X« ist quasi eine Programmiersprache für komplexe Bildbearbeitung und -Komposition

Die 10 Gewinner

Das sind die strahlenden Gewinner unseres Programmierwettbewerbs:

Platz 1: Das Präsentationsprogramm »ChartDesigner« von Marco Gerlach. Der Preis: 10 000 Mark in bar.

Platz 2: Der Texteditor »Visor« von Thomas Gerber. Der Preis: 5000 Mark in bar.

Platz 3: Der Disketten- und Festplattenretter »DiskSalv III« von Dave Haynie. Der Preis: 3000 Mark in bar.

Plätze 4 bis 10 (ohne Reihenfolge):

Programmtyp	Programmname	Autor
Disketteneditor	»DisKey 3.0«	Angela Schmidt
Mathematikprogramm	»Funky 5.0«	Peter F. Gath
Gedächtnistrainer	»Duke«	Roland Weinschütz
Fahrschulprogramm	»EasyLicence«	Walter Ribbeck
Zeichensatzeditor	»ColorFontMaster«	Gerrit Hillebrand
Terminplaner	»RobbyTermi«	Robby Domula
Bildsequenzbearbeitung	»Visual FX«	Gregor S. M. Kuhlmann

Die Gewinner erhalten Software-Gutscheine jeweils im Wert von 300 Mark

Alle Gewinne hat Stefan Ossowskis Schatztruhe gestiftet, der evtl. einige Programme kommerziell vermarkten wird.

ARexx von der Pike auf lernen

Die Krone

ARexx ist das aktuelle Mode-Wort vieler Amiga-Anwender. Eine ARexx-Schnittstelle hat jedes gute Programm. Doch schon wieder eine Sprache lernen? Geben Sie sich einen kräftigen Ruck und schwingen Sie sich auf zum König über Ihren Rechner.

von Karsten Wysocki und David Göhler

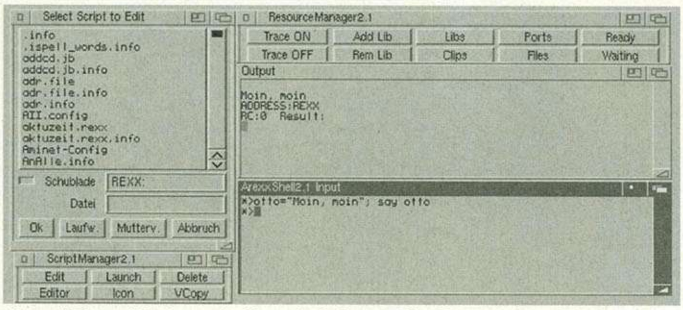
ARexx ist der Zauberstab für den Power-User – so scheint es. Damit lassen sich Applikationen zu Aktionen bewegen, die sonst nicht möglich sind. Programme kann man verbinden und zum Zusammenspiel bringen, deren Autoren nichts voneinander wissen.

Aber das ist noch nicht alles. ARexx ist auch eine Programmiersprache wie AmigaBASIC. Leicht zu lernen (dafür wurde sie extra so entwickelt), mächtig in den Möglichkeiten und mit allen Raffinessen einer modernen Programmiersprache. Es muß nicht immer C sein – ARexx tut es in vielen Fällen ebenso gut.

Ziel dieses Kurses ist es daher, zu zeigen, wie man ARexx als Sprache und als Hilfsmittel einfach und gezielt einsetzen kann. Mit dem »ARexxManager« (Programm des Monats 9/94) gibt es außerdem eine schöne und einfach zu bedienende Umgebung, in der sich auch einzelne Zeilen eintippen und damit einfach ausprobieren lassen.

Damit der Kurs »lebendig« wird und nicht nur langweilige Textzeilen als Ergebnisse den Bildschirm zieren, bauen wir ARexx mit Public-Domain-Bibliotheken zu einer Profi-Sprache aus. Dabei entsteht eine schicke grafische Oberfläche für das Archivierungsprogramm »LhA« von Stefan Boberg.

Da der Anfang meist die größte Hürde darstellt, spielt der ARexxManager zu Beginn eine besondere Rolle. Einmal gestartet, können in einer Shell Kommandos einfach eingetippt und die Ergebnisse betrachtet werden. Der Manager unterstützt den Benutzer auch bei der Fehlersuche und ist ein schönes Beispiel dafür, was man in ARexx alles programmieren kann (er selbst ist auch ein ARexx-Programm). Das Programm befindet sich – wie auch alle anderen Hilfsprogramme, Libraries und Listings – auf den AMIGA-Magazin-PD-Disketten 9/94 und 7/95.



Der ARexxManager: Er erleichert die Programmierung von ARexx-Programmen sowie die Fehlersuche und Analyse

```
/* IfThen  Einfache Auswahlbedingung */

schalter = 1                    /* schalter bekommt den Wert 1 */

if schalter = 1                 /* wenn schalter = 1            */
    then say "Schalter ein"     /* dann sage "Schalter ein"     */
    else say "Schalter aus"     /* sonst sage "Schalter aus"    */

exit                            /* Programmende */
```

Listing 1: Abfragen erledigt man in ARexx per If-Then-Else. Hinter »If« muß ein Vergleich stehen

In die Lehre

Ohne das nötige Handwerkzeugs geht auch bei ARexx nicht viel. Deshalb gilt es, sich zuerst mit den grundlegenden Sprachelementen zu beschäftigen, bevor man überhaupt etwas starten oder steuern kann.

Dieses Kennenlernen ist nicht schwer, da ARexx-Programme nicht kompiliert werden. Man braucht also keinen Compiler, der das Programm erst in eine computergerechte Form bringt. Einzeiler lassen sich einfach eintippen. Anschließend sieht man gleich, was passiert ist. Mehrzeiler tippt man in eine Datei und übergibt diese dem ARexx-Interpreter, der sie Zeile für Zeile analysiert und ausführt. Dabei kann man ihm sogar sagen, er soll jede Zeile mit ausgeben, die er ausführt. Es ist also sehr einfach, mitzuverfolgen, was gerade passiert.

Wer glaubt, dies müsse ja fürchterlich langsam sein, irrt. Auch wenn ARexx nicht die schnellste Sprache ist, benutzt sie doch häufig Bibliotheksfunktionen, die vorher von einem Compiler übersetzt wurden und recht schnell arbeiten.

Variablen

Wie jede Sprache kennt auch ARexx Variablen. Doch müssen diese nicht vor der ersten Benutzung »erklärt« (definiert) werden. Kann ARexx etwas nicht identifizieren, was eigentlich einen Wert zurückliefern müßte – wie eine Variable – wird kurzerhand diese Variable erzeugt und ihr automatisch ein Wert zugewiesen: der Name der Variablen in Großbuchstaben. Variablen können also mitten im Programmcode ohne vorherige Initialisierung benutzt werden.

Im weiteren Verlauf kommt der ARexxManager zum Einsatz. Das ist zwar nicht unbedingt nötig, aber einfacher. Als Ersatz können Sie Einzeiler auch in einer Shell mit dem Kommando

```
RX " ... "
```

starten, wobei für die drei Punkte jeweils ein oder mehrere durch ein Semikolon getrennte Befehle stehen. Eine ARexx-Datei kann ebenfalls mit RX gestartet werden. Dazu ist nur der Dateiname hinter dem Befehl anzugegeben.

Wenn Sie den ARexxManager noch nicht installiert haben, tun Sie das bitte. Eine Installationsanleitung liegt dem Programm bei. Starten Sie es und aktivieren Sie das Eingabefenster der ARexxShell. Versuchen Sie folgendes in das untere Fenster einzugeben:

```
Say otto
```

Daraufhin erhalten Sie die Ausgabe

```
OTTO
```

Mit der Eingabe »Say otto« haben Sie ARexx mit der Anweisung »say« befohlen, den Wert des Ausdrucks »otto« auszugeben. Weil »otto« jedoch keinen Wert zugewiesen bekommen hat, kann die Sprache die Variable nicht finden und legt sie automatisch an. Als Wert hat sie ihre eigene Bezeichnung in Großbuchstaben erhalten. Geben Sie als nächstes ein:

```
otto = "Hallo" ; Say otto
```

Ein Kurs für wen?

Dieser Kurs ist eine Einführung in ARexx und nicht in die Programmierung selbst. Grundlegende Kenntnisse darüber, was Variablen, Schleifen, Funktionen und Operatoren sind, sollte man mitbringen – allerdings ist das im ersten Teil noch nicht ganz so wichtig.

Die Kenntnisse sind aber nicht schwierig zu erwerben, falls Sie bisher noch überhaupt nicht programmiert haben. Die meisten heutzutage benutzten Sprachen verwenden diese Konzepte, egal ob C, Pascal, BASIC oder ARexx. Alle kennen Variablen und Schleifen. Schulkenntnisse aus einem Informatik-Kurs reichen ebenfalls völlig aus.

Vielmehr ist der Kurs für diejenigen gedacht, die ARexx als mächtiges Werkzeug einsetzen möchten, aber sich bisher dazu noch nicht aufraffen konnten. Der Kurs kommt recht schnell zur Sache, damit Ergebnisse schnell sichtbar werden, man den Spaß nicht verliert und die Kursergebnisse sinnvoll eingesetzt und weiterentwickelt werden können.

Daten auf Diskette

(Folge 1)

aufgesetzt

Als Reaktion erscheint nun »Hallo«, also der vorher zugewiesene Wert. Das Semikolon in der Eingabezeile dient zum Trennen von Anweisungen. Es bewirkt, daß ARexx die beiden Anweisungen genauso behandelt, als stünden sie in zwei separaten Zeilen.

Übrigens kann man in ARexx-Variablen alles hineinstopfen: Ganze Zahlen, Fließkommazahlen und Texte. Man muß auch nicht vorher festlegen, welche Art Wert eine Variable aufnimmt. Benutzt ein Programm Variablen zum Rechnen, versucht es den Inhalt des Platzhalters als Zahl zu interpretieren. Wird der Inhalt als Zeichenkette (String) benötigt, liefert die Variable den Inhalt als String (auch wenn darin das Ergebnis einer Berechnung steht). Das ist sehr bequem, aber nicht ganz unproblematisch, denn was ist etwa 5 + "Hugo"?

Abfragen

Für Abfragen besitzt ARexx mehrere Sprachelemente, die anhand einfacher Beispiele leicht verständlich sind. Die gängige Form mit »if« und »then« steht im Listing 1. Tippen Sie die wenigen Zeilen ab und speichern Sie sie als »TestIfThen«.

Dies geht recht einfach mit dem ScriptManager: Klicken Sie auf »Edit«, um den Editor zu starten. Anschließend ist der Dateiname auszuwählen (hier »Test IfThen«) und auf »OK« zu klicken. Nach der Eingabe und Speichern des Listings als Datei läßt es sich mit »Launch« (oder RX) starten.

Sie können die mit »/*« und »*/« geklammerten Kommentare übrigens weglassen, bis auf den Kommentar in der ersten Zeile, denn der ARexx-Interpreter erkennt ARexx-Programme nur dann als solche an, wenn in der ersten Programmzeile ein solcher Kommentar steht.

Nach dem Start des Programms erscheint in einem Fenster der Text »Schalter ein«, da die Abfrage »schalter = 1« in der fünften Zeile richtig ist und damit die Anweisung hinter »then« ausgeführt wird. Hat »schalter« einen anderen Wert, verzweigt das Programm zu der Anweisung hinter »else«; Probieren Sie es aus!

Zusätzlich zum »If« kennt ARexx noch eine Mehrfachauswahl. Diese beginnt mit der Anweisung »select«. Jede Abfrage beginnt mit »when« (statt mit »if«) und zum Schluß ersetzt ein »otherwise« das »else« für alle »when«-Abfragen. Im Listing 2 ist klar zu sehen, wie es funktioniert: Je nachdem, welchen Wert der Ausdruck »schalter« hat, trifft eine der mit »when« abgeprüften Bedingungen zu und die hinter »then« stehende Anweisung wird ausgeführt. Sind alle Bedienungen falsch, kommt die Anweisung hinter »otherwise« dran.

Vorbereitungen

ARexx ist eine sehr anspruchslose Sprache. Für den ersten Anfang braucht man nur zwei Dateien: »RexxMast« und »RX«. RexxMast ist das Programm, dem man ARexx-Texte schickt und der diese dann als Programm abarbeitet. Es sollte im Verzeichnis WBStartup liegen, damit das Amiga-OS es automatisch bei jedem Reset startet.

RX ist der Befehl, der die Programmtexte an RexxMast schickt. Ein Aufruf wie

```
RX Programm.rx
```

schickt also »Programm.rx« zu RexxMast, der die Zeilen abarbeitet. Wenn es nur eine Zeile ist, die abgearbeitet werden soll, kann diese in Anführungszeichen eingeschlossen direkt versendet werden:

```
RX "Say Hallo"
```

Bequemer geht es allerdings mit dem »ARexxManager«, der auf unserer PD-Diskette Nr. 2 zu finden ist. Er unterstützt Sie auch bei der Fehlersuche und anderen wichtigen Aktionen.

```
/* Select  Mehrfachauswahlbedingung */

schalter = 1                    /* schalter auf 1 */

select                          /* Wähle aus:                  */
  when schalter = 1             /* Wenn schalter = 1,          */
     then say "Schalter auf 1"  /* dann sage "Schalter auf 1" */
  when schalter = 2             /* Wenn schalter = 2,          */
     then say "Schalter auf 2"  /* dann sage "Schalter auf 2" */
  when schalter = 3             /* Wenn schalter = 3,          */
     then say "Schalter auf 3"  /* dann sage "Schalter auf 3" */
  when schalter = 4             /* Wenn schalter = 4,          */
     then say "Schalter auf 4"  /* dann sage "Schalter auf 4" */
  otherwise
          say "Schalter ungültig" /* Andernfalls sage .        */
end                             /* Ende der Auswahlbedingung  */

exit                            /* Programmende */
```

Listing 2: Wenn die Abfragen überhand nehmen, bietet sich die Verwendung eines »select-when«-Konstruktes an

Schleifen

Schleifen gibt es in ARexx mehr als in allen anderen Sprachen – vor allem, weil man die verschiedenen Typen kombinieren kann. Darunter gibt es Schleifen mit Anfangs-, End- und Abbruchbedingung, sowie solche mit Zählern. Wie üblich dienen sie dazu, Befehlabläufe so lange zu wiederholen, bis eine Bedingung erfüllt ist oder ein Zähler einen bestimmten Wert erreicht hat.

Alle Schleifen beginnen mit der Anweisung »do« und enden mit »end«. Hinter »do« folgt die Angabe über die Art, die außer bei Schleifen mit Abbruchbedingung auch Anfangs- bzw. Endbedingungen und die Anzahl der Durchläufe enthält. Im dritten Listing sind einige davon zu sehen (bitte einzeln als Beispiele abtippen und speichern).

Die erste Schleife hat eine Endebedingung, zu erkennen am »do until«. Sie wird solange durchlaufen, bis die hinter »do until« angegebene Bedingung zutrifft. Da die Bedingung hinter »do until« steht, könnte man meinen, sie würde am Anfang der Schleife geprüft – das ist aber falsch. Die Schleife wird in jedem Fall einmal ausgeführt und dann die Bedingung am Ende getestet. Im Beispiel führt ARexx die Schleife neunmal durch. Dann hat »schalter« den Wert 10 und die Schleife findet ihr Ende.

ARexx kennt eine Menge Schleifenarten

Wenn im Beispielprogramm der Ausdruck »schalter« zu Beginn den Wert 10 hat, würde die Schleife endlos laufen, da der Wert in der Schleife um eins erhöht wird, also dann 11 ist, und nie mehr den Wert 10 annimmt. Falls Sie das ausprobieren, können Sie die Endlosschleife durch Anklicken des Ausgabefensters und Drücken von <Ctrl c> anhalten (oder Sie starten das Prgramm »HI«, das automatisch alle ARexx-Programme stoppt).

Die zweite Schleife »DoWhile« besitzt die Anfangsbedingung hinter »do while«. Sie wird vor dem Betreten der Schleife getestet. Im Gegensatz zu »do until« muß die Bedingung erfüllt sein, damit die Schleife durchlaufen wird. Gilt sie schon zu Anfang nicht, springt das Programm gleich zum Ende, ohne die Befehle im Schleifenrumpf auch nur einmal auszuführen.

Wenn also im Beispielprogramm der Ausdruck »schalter« beim Schleifeneintritt den Wert 10 hat, sehen Sie keinen einzigen Wert im Ausgabefenster.

Kursübersicht

ARexx in Perfektion, für Leute, die sich bisher nie aufraffen konnten, diese einfache aber mächtige Sprache zu lernen, die zu jedem Amiga gehört: Das ist das Ziel dieses Kurses.

Folge 1: Einführung in ARexx, Variablen-Handling, Schleifen, Abfragen, Blöcke, Nachrichten; »TestMsg« verschickt Nachrichten.

Folge 2: Funktionsaufrufe, Dateizugriffe und die Konsole, Unterprogramme, Steuern anderer Programme, Anbindung von Golded mit Skripten.

Folge 3: Die »apig.library«: grafische Oberflächen mit Schaltern, Fenstern und Requestern; eine Oberfläche für »LhA«.

Folge 4: Tabellenverarbeitung, ein Listview-Gadgets, Fenster-Refresh, TAC- (TransAktionsCode-)Programmiertechnik, weitere ARexx-Funktions-Bibliotheken.

Das Listing mit dem Namen »DoForever« ist ein Beispiel für eine Schleife mit Abbruchbedingung, die mit einem »do forever« beginnt. Der Abbruch erfolgt innerhalb per »leave«. Ein Schleifenabbruch mit »leave« kann zusätzlich auch bei anderen Schleifenarten stehen.

Zum Schluß bleibt noch die Schleife mit Durchlaufzähler. Sie wird auch mit »do« eingeleitet, gefolgt von der Initialisierung eines Zählers und der Angabe eines Abbruchkriteriums. Hierbei läßt sich allerhand variieren, weshalb in Listing 3 gleich mehrere Schleifen dieser Art zu finden sind.

ARexx ist eine einfache und mächtige Sprache

Wenn nach der Initialisierung des Zählers das Schlüsselwort »for« und ein numerischer Wert oder Ausdruck folgt, durchläuft das Programm die Schleife so oft, wie hinter »for« angegeben. Statt »for« ist auch ein »to« erlaubt. Damit erreicht man, daß die Schleife so lange läuft, bis der to-Wert erreicht ist.

Normalerweise erhöht sich der Zähler pro Duchlauf automatisch um eins. Dies muß aber nicht so bleiben. Mit »by« als Zusatz kann der Programmierer festlegen, um wieviel der Zähler sich zu ändern hat. Wie das geht, zeigt das letzte Beispiel im selben Listing.

Anweisungsblöcke

Anweisungsblöcke verhalten sich wie Schleifen, die nur einmal durchlaufen werden. Sie beginnen mit dem Schlüsselwort »do« ohne zusätzliche Angaben und enden mit »end«. Sie sind nützlich, wenn hinter einem Schlüsselwort wie »then« nur eine Anweisung stehen darf, man dort aber mehrere unterbringen muß. Denn ARexx faßt das »do« und »end« mit allen Anweisungen dazwischen nur als eine Anweisung auf. Damit lassen sich bei Abfragen also beliebig viele Befehle hinter »then« und »else« ausführen (Listing 4).

Stille Post

Doch genug der grauen Theorie, es hat sich schon genug angesammelt, um ein – sehr nützliches – Programm zu erstellen, das ARexx-Nachrichten empfängt und deren Inhalt auf dem Bildschirm ausgibt. Es agiert damit wie ein Programm mit ARexx-Schnittstelle und kann dieses eventuell sogar simulieren, was die Fehlersuche stark vereinfacht.

Vor der genauen Analyse des kurzen Listings muß jedoch noch geklärt werden, was Nachrichten sind und wie man sie zwischen verschiedenen Programmen verschickt. Starten Sie die ARexx-Shell und geben Sie ein:

```
address command list
```

Als Ergebnis Ihrer Eingabe erhalten Sie das Inhaltsverzeichnis der RAM-Disk. Die Anweisung »address« erwartet als Argument den Namen eines »Host«, der Nachrichten empfangen kann. Vorerst reicht es zu wissen, daß ein Host ein irgendwie geartetes Programm ist, das solche Nachrichten empfangen kann.

Wenn nur ein Kommando zu verschicken ist, dann kann man es einfach anfügen, wie hier »list«. Der Host »command« ist nichts anderes als ein Programm, das jedes Kommando als AmigaDOS-Befehlszeile auffaßt (also sich wie eine Shell verhält) und einfach ausführt.

Statt »command« kann man den Namen der ARexx-Schnittstelle eines anderen Programms angeben – vorausgesetzt, das Programm hat einen ARexx-Port.

Das Senden von Nachrichten an Programme ist also recht simpel. Schwieriger wird es, sie in einem ARexx-Programm zu empfangen. Das letzte Listing (Nr. 5) in dieser Folge leistet genau das. Tippen Sie es bitte wie üblich ein und speichern Sie es als »TestMsg«.

Nach erfolgreichem Start gibt das Programm zuerst »Anfang« im erscheinenden Ausgabefenster aus. Anschließend lädt es die »rexxsupport.library«, die im Verzeichnis »LIBS:« liegen muß. Diese Library enthält zusätzliche Funktionen wie z.B. »openport()«, »waitpkt()«, »getpkt()«, »getarg()« und »reply()«.

Nachrichten sind mit ARexx schnell verschickt

Danach öffnet es einen ARexx-Port mit der Funktion »openport()«. Da sie einen Wert zurückliefert, kann dieser in einer Variable gespeichert werden: hier ist es »p«. Dies ist vor allem sinnvoll, weil so festgestellt werden kann, ob der Port geöffnet werden konnte. Sonst ließe sich »openport()« auch mit »call openport(portname)« aufrufen. Bei Funktionsaufrufen mit call wird der zurückgelieferte Wert fallengelassen. Ging alles glatt, gibt das Programm den Namen des Ports aus.

Danach initialisiert es die Abbruchvariable »exitme« der äußeren Schleife mit 0. In ihr wird zuerst auf eingehende Nachrichten gewartet. Trifft eine ein, geht es in der inneren Schleife mit dem Ab-

```
/* DoUntil Schleife mit Endebedingung ----------- */

schalter = 1                  /* schalter auf 1 */

do until schalter = 10        /* Solange bis schalter = 10   */
   say schalter               /* Wert von schalter ausgeben  */
   schalter = schalter + 1    /* Schalter um 1 erhöhen       */
end                           /* Zurück zum Schleifenanfang  */

say "Fertig"                  /* Zur Kontrolle Verlassen der */
                              /* Schleife anzeigen           */
exit                          /* Programm beenden            */

/* DoWhile  Schleife mit Anfangsbedingung ---------- */

schalter = 1                  /* schalter auf 1 */

do while schalter < 10        /* Solange schalter kleiner 10 */
   say schalter               /* Wert von schalter ausgeben  */
   schalter = schalter + 1    /* Schalter um 1 erhöhen       */
end                           /* Zurück zum Schleifenanfang  */

say "Fertig"                  /* Zur Kontrolle Verlassen der */
                              /* Schleife anzeigen           */
exit                          /* Programm beenden            */

/* DoForever  Schleife mit Abbruchbedingung --------- */

schalter = 1                  /* schalter auf 1 */

do forever                    /* Schleife endlos ausführen   */
   say schalter               /* Wert von schalter ausgeben  */
   if schalter = 10 then leave /* bei 10 Schleife verlassen  */
   schalter = schalter + 1    /* Schalter um 1 erhöhen       */
end                           /* Zurück zum Schleifenanfang  */

say "Fertig"                  /* Zur Kontrolle Verlassen der */
                              /* Schleife anzeigen           */
exit                          /* Programm beenden            */

/* DoFor  Schleife mit Durchlaufzähler ---------- */

do zaehler = 11 for 20     /* Anfangswert = 11, 20 Durchläufe */
    say zaehler            /* Wert von zaehler ausgeben       */
end                        /* Zurück zum Schleifenanfang      */

say "Fertig"               /* Zur Kontrolle Verlassen der     */
                           /* Schleife anzeigen               */
exit                       /* Programm beenden                */

/* ForTo  Schleife mit Durchlaufzähler ---------- */

do zaehler = 11 to 20     /* anfangs 11, Ende wenn 20 erreicht */
   say zaehler            /* Wert von zaehler ausgeben         */
end                       /* Zurück zum Schleifenanfang        */

say "Fertig"              /* Zur Kontrolle Verlassen der       */
                          /* Schleife anzeigen                 */
exit                      /* Programm beenden                  */

/* DoForBy  Schleife mit Durchlaufzähler ---------- */

anf = 11                  /* Anfang bei 11  */
anz = 20                  /* 20 Durchläufe  */
inc = 2                   /* Schrittweite 2 */

do zaehler = anf for anz by inc /* Schleifeninitialisierung  */
   say zaehler                  /* Wert von zaehler ausgeben  */
end                             /* Zurück zum Schleifenanfang */

say "Fertig"                    /* Zur Kontrolle Verlassen der */
                                /* Schleife anzeigen           */
exit                            /* Programm beenden            */
```

Listing 3: Bei Schleifen hat ARexx eine Vielfalt zu bieten, die sonst keine prozedurale Sprache aufzuweisen vermag

holen der Nachricht (via »getpkt()«) und der Bearbeitung weiter. Letztere erschöft sich im Beispiel darin, die erste Nachrichtenkomponente zu bestimmen und auszugeben.

»TestMsg« – ein ARexx-Host in ARexx geschrieben

Die innere Schleife hat die Aufgabe, Nachrichten solange vom Port abzuholen, bis keine mehr vorliegen. Das erkennt das Skript daran, daß »getpkt()« den hexadezimalen Wert »0000 0000« zurückgibt. Ist dies der Fall, wird die innere Schleife verlassen und die äußere Schleife fortgesetzt.

In der inneren Schleife wird außerdem noch geprüft, ob die eingegangene Nachricht »DIE« heißt. Sie sorgt dafür, daß sich das Programm beendet. Hierzu muß es die Abbruchvariable »exitme« auf 1 setzen.

Anschließend ist noch mit »reply()« die empfangene Nachricht an den Versender zurückzuliefern. Dies ist nötig, weil die sendende Task auf eine Empfangsbestätigung wartet und erst weiterarbeiten kann, wenn sie eingetroffen ist.

Wird die innere Schleife verlassen, prüft die äußere, ob das Abbruchkriterium gültig ist (per »do until«). Wenn ja, wird die äußere Schleife verlassen und das Programm beendet, sonst auf die nächste Nachricht gewartet.

Wenn dies Programm läuft, sollten Sie im »ResourceManager« einmal auf das Gadget »Ports« klicken. In der daraufhin erscheinenden ARexx-Port-Liste können Sie den von Ihrem Programm geöffneten ARexx-Port »TestMsg« wiederfinden. Schließen Sie die Port-Liste, wechseln Sie in die ARexxShell und geben Sie als Befehl ein:

```
address TestMsg Hallo
```

Erstaunlicherweise reagiert unser Testprogramm darauf nicht. Warum? Weil die von Ihnen angegebene Adresse »TestMsg« intern nicht als Variable gefunden wurde und ARexx eine angelegt hat, die als ersten Inhalt den Namen in Großbuchstaben erhält (Sie erinnern sich?). Dies ist auch der Ausgabe der ARexxShell zu entnehmen. Dort wird als Adresse »TESTMSG« angezeigt. Da unser Programm jedoch die Adresse »TestMsg« hat (mit Kleinbuchstaben), müssen Sie eingeben:

```
address "TestMsg" Hallo
```

Darauf reagiert das Programm mit der Ausgabe:

```
Msg-Arg 0: HALLO
```

Es hat also die Message »HALLO« in Großbuchstaben erhalten. Daß es nicht »Hallo« heißt, liegt wiederum daran, daß die von Ihnen eingegebene Nachricht als nicht initialisierter Ausdruck behandelt wurde. Wenn Sie nun »Hallo« auch in Häkchen setzen, bekommen Sie das gewünschte Ergebnis.

Experimentieren Sie ruhig ein wenig mit dem pfiffigen Programm. Statt des absoluten Wertes »"Hallo"« kann man auf folgende Weise auch andere Ausdrücke einsetzen:

```
msg = "Otto";address "TestMsg" msg
```

Das Programm kann nach Abschluß Ihrer Experimente mit folgender Message beendet werden:

```
address "TestMsg" DIE
```

Danach können Sie das Ausgabefenster schließen.

Das soll fürs erste genug sein. Experimentieren und probieren Sie ruhig noch ein wenig Der nächste Teil widmet sich Dateizugriffen, dem Öffnen von Fenstern zur Textein-ausgabe und Unterprogrammtechniken. Als Beispiele gibt es nützliche ARexx-Programme, die den Texteditor »Golded« steuern, der als Shareware frei verfügbar ist. *dg*

Literatur:

[1] Amiga-OS 3.1 ARexx, Commodore Electronics Limited. Erhältlich bei Village Tronic Marketing GmbH, Sarstedt

[2] Michael Metz: ARexx, Eine Einführung und mehr ..., CompuStore Handelsgesellschaft, ISBN 3-93073300-5


```
/* TestMsg © Karten Wysocki 1995 ------------------------------ */

say "Anfang"                 /* Programmstart melden */

call addlib("rexxsupport.library",0,-30,0) /* rexx....lib laden */
     /* Diese Library enthält weiter unten benötigte Funktionen */
portname = "TestMsg"         /* Portnamen festlegen */
p = openport(portname)       /* ARexx-Port öffnen   */

if p = "0000 0000"x          /* konnte nicht geöffnet werden ?   */
   then do                   /* dann folgendes ausführen:        */
      say "Port konnte nicht geöffnet werden - Abbruch!"
      exit                   /* und Programm verlassen           */
   end                       /* Ende des Blocks                  */
else
   say "Address =" portname     /* Portnamen anzeigen  */

exitme = 0                   /* Abbruch auf ungültig setzen      */
do unitl exitme = 1          /* Anfang der äußeren Schleife      */
   x = waitpkt(portname)     /* Warten auf Empfang einer Message */
   do forever                   /* Anfang der inneren Schleife   */
      msg = getpkt(portname)    /* Message aus Port lesen        */
      if msg = "0000 0000"x     /* Wenn Message-Block-Ende       */
         then leave             /* dann innere Schleife verlassen */
      arg0 = getarg(msg,0)      /* Erstes Msg-Argument lesen     */
      say "Msg-Arg 0:" arg0     /* Message-Argument ausgeben     */
      say " "                   /* Leerzeile ausgeben            */
      if arg0 = "DIE"           /* Wenn Message-Argument = "DIE" */
         then exitme = 1        /* dann äußere Schleife abbrechen */
      x = reply(msg,0)          /* Zurückliefern der Message     */
   end                          /* Zum inneren Schleifenanfang   */
end                          /* Zum äußeren Schleifenanfang      */

say "ende"                   /* Programmende anzeigen */

exit                         /* Programmende        */
```

Listing 5: Ein kompletter ARexx-Host als ARexx-Programm. Damit wird die Fehlersuche zum Kinderspiel.

Operatoren

Wie jede vernünftige Sprache besitzt auch ARexx eine Reihe Operatoren, die zum Rechnen gedacht sind. Wie in der Mathematik gilt dabei Punktrechnung vor Strichrechnung. Vor jede Zahl kann man ein Minus- oder Pluszeichen schreiben. Mit Klammern lassen sich Ausdrücke gruppieren.

Operator	Funktion
Arithmetisch	
+	Addition von zwei Zahlen
-	Subtraktion der zweiten von der ersten
*	Multiplikation von zwei Zahlen
/	Division (Teilen) der ersten Zahl durch die zweite
%	Ganzzahlergebnis einer Division
//	Rest einer Division von zwei Zahlen
**	Potenzierung der ersten Zahl mit der zweiten
Logisch	
~	logisches Nicht
&	logisches Und zweier Wahrheitswerte
|	logisches Oder zweier Wahrheitswerte
^ oder &&	logisches Exklusiv-Oder
Bei Vergleichen	**gelten für Zahlen und Zeichenketten**
==	auf exakte Gleichheit testen
~==	auf exakte Ungleichheit testen
=	auf Gleichheit testen
~=	auf Ungleichheit testen
>	auf größer als vergleichen
>= oder ~<	auf größer gleich testen
<	auf kleiner als vergleichen
<= oder ~>	auf kleiner gleich testen

```
/* DoEnd  Anweisungsblöcke ---------------------------------- */

schalter = 1                /* schalter bekommt den Wert 1    */

if schalter = 1             /* wenn schalter = 1              */
then do                     /* dann führe Anweisungsblock aus */
   schalter = "ein"         /* schalter bekommt neuen Wert    */
   say "Schalter" schalter  /* Sage "Scha..." & schalter-Wert */
end                         /* Ende des Blocks, sonst         */
else do                     /* führe Anweisungsblock aus      */
   schalter = "aus"         /* schalter bekommt neuen Wert    */
   say "Schalter" schalter  /* Sage "Scha..." & schalter-Wert */
end                         /* Ende des Anweisungsblocks      */

exit                        /* Programmende */
```

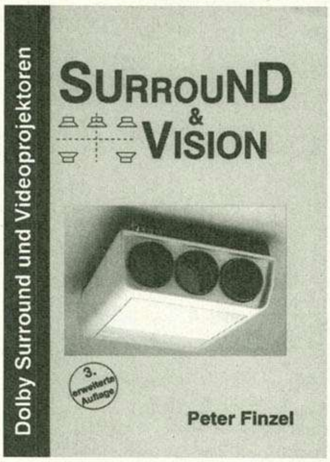
Listing 4: Anweisungsblöcke bündeln mehrere Befehle und Zuweisung so, als sei es eine Anweisung

Heimkino

Surround & Vision

»Dolby Surround und Videoprojektoren« lautet der Untertitel dieses Buchs. Es wendet sich an Videobegeisterte mit Heimkinoambitionen. Das Buch hat nichts mit Videoschnitt und -bearbeitung zu tun. Es beschreibt lediglich die Audio- und Video-Komponenten einer Surround-Anlage und ist damit computerunabhängig.

Im ersten Kapitel erklärt der Autor die Funktionsweise des Rundumklangs und den Weg des Kino-



klangs in die eigenen vier Wände. Danach geht es um die Dolby-Anlage: Verstärker und Dekoder werden beschrieben. Auch die Lautsprecher sind ein wichtiges Thema. Die richtige Aufstellung und Abstimmung der Boxen (Center, Main, Effekt, Subwoofer) wird beschrieben. Der THX-Technik (besonders hochwertiger Klang, definiert von Lucasfilm) sind gleich 16 Seiten gewidmet.

Natürlich helfen einem die besten Verstärker und Lautsprecher nichts, wenn man nur eine billige Mono-Videoquelle besitzt. Daher geht es im dritten Kapitel um passende Videoquellen. Vom TV-Empfang über Videokassetten bis zu CDs (Laserdisk, MPEG) und Videospiele werden Dolby-Klangquellen mit ihren Vor- und Nachteilen vorgestellt. Anschließend sind die Videoprojektoren dran. Wie man mit unterschiedlicher Technik (LCD, Dreiröhren, Rückprojektoren) Bilder an die Wand wirft, steht in Kapitel vier.

Besonders interessant für alle, die schon eine Surround-Anlage haben, ist das fünfte Kapitel. Hier werden alphabetisch geordnet 130 surroundvertonte Videos vorgestellt. Auch eine kurze Kritik über Surround-Effekte und Tonqualität ist für jedes Video dabei.

Der Anhang enthält ein Glossar mit Fachbegriffen, ein Literaturverzeichnis (Bücher und Zeitschriften), Herstelleradressen, technische Informationen und auch eine Liste von TV-Serien mit Surround-Klang – wußten Sie, daß »Die Simpsons« in Dolby-Qualität produziert wurden?

Fazit: Das Buch bringt dem Leser in verständlicher Sprache die Grundlagen von Dolby-Surround und Videoprojektoren näher. Wer gerade dabei ist, sich für Dolby zu entscheiden oder noch nicht weiß, welche Verstärker und Lautsprecher er kaufen soll, findet hier wertvolle Informationen.

Surround & Vision, Peter Finzel, 272 Seiten

4.4BSD – Unix für alle

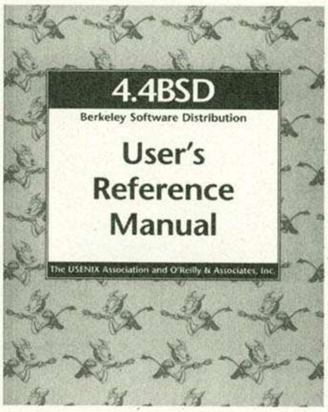
Buchserie zu NetBSD

Nachdem wir in unserem Sonderheft 2/95 eine Vollversion von NetBSD vorgestellt haben, werden sich sicher einige Leser etwas mehr Einblick in dieses Thema wünschen. Daher stellen wir Ihnen hier eine Buchreihe vor, die NetBSD bzw. BSD4.4 ausführlich beschreibt.

Wie könnte es auch anders sein, O'Reilly und Associates haben hier wieder Ihre Finger im Spiel. In fünf Büchern mit jeweils über 500 Seiten und einer CD erhält man einen tiefgehenden Einblick in BSD4.4. Da NetBSD ebenfalls von diesem Unix abgeleitet ist, eignet es sich auch sehr gut für die Amiga-Anwender.

User's Reference Manual

Jeder der sich schon etwas mit Unix beschäftigt hat, kennt die unverzichtbaren »Manual-Pages« (Informationsseiten), die »online« Auskunft über die Vielzahl von Unix-Programmen geben. Doch



genauso wie sich die Anwender auf diese Seiten verlassen, stehen Einsteiger oft vor dieser Vielfalt von Informationen und fühlen sich Ihrerseits »verlassen«.

Um nun diesen Neulingen den Einstieg zu erleichtern, aber auch dem Profi die Möglichkeit zum Nachschlagen zu geben, wurden die Manual-Pages von 275 der wichtigsten Unix-Programme zusammengetragen und in diesem Buch vereint. Außerdem werden noch einige der bekanntesten Spiele vorgestellt. Ein weiteres Kapitel befaßt sich noch mit Informationen allgemeiner Art zu BSD.

Da viele der Programme nicht nur in BSD vorkommen, kann der Leser dieses Buch auch für den Einsatz mit anderen Unix-Dialekten verwenden.

User's Supplementary Documents

War im »User's Reference Manual« die Rede von den Standard-Unix-Programmen, werden im »User's Supplementary Documents« Zusatzprogramme besprochen. Da Unix ein lebendiges Betriebssystem ist und ständig weiterentwickelt wird, ist es oft nicht einfach, die Dokumentation zu einem Programm zusammenzutragen. Das Buch übernimmt hier diese Aufgabe und liefert zu den bekanntesten Anwendungsprogrammen eine Zusammenfassung der Manual-Pages.

Da die meisten Programme auf verschiedenen Plattformen kompilierbar sind, ist dieses Buch nicht nur für 4.4BSD-Anwender interessant.

System Manager's Manual

Hiermit hat der Systemadministrator seine wahre Freude. Nachdem 4.4BSD endlich fertiggestellt ist, hat man hier die Informationen zu allen systemrelevanten Programmen zusammengetragen. Man kann schnell und übersichtlich Antworten auf Fragen zur Installation von 4.4BSD und auch 4.4BSD-Lite von der CD bekommen.

Zusätzlich werden noch eine Reihe nützlicher Tools und Utilities vorgestellt, die zur Konfiguration und Wartung von 4.4.BSD unentbehrlich sind.

Programmer's Reference Manual

Mit diesem Band dringt man nun in die absoluten Tiefen von BSD vor. Hier werden die für jeden Programmierer wichtigen Systemroutinen und -aufrufe vorgestellt. Die Kapitel 2 bis 5 enthalten die Manual-Pages für die folgenden Bereiche:

- Unix-Systemaufrufe
- C-Bibliotheken-Routinen
- Spezielle Dateien (Treiber-Schnittstellen)
- Dateiformate

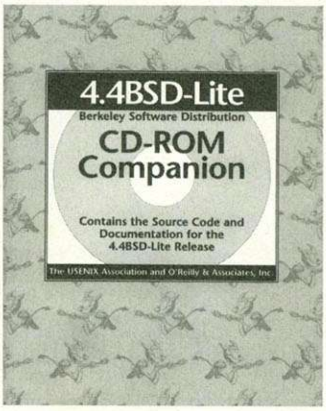
Auch hier gilt: Nicht nur BSD-Programmierer können von diesem Buch profitieren.

Programmer's Supplementary Documents

Wie in den »User's Supplementary Documents« werden in diesem Band die Informationen für eine Vielzahl von Anwenderprogrammen, in diesem Fall aus dem Bereich Programmieren, zusammengefaßt. Da die Programme von vielen Entwicklern gleichzeitig erstellt, bzw. von anderen weiterentwickelt werden, ist es eine Sisyphus-Arbeit, die verschiedenen Manual-Pages zusammenzutragen und auch in einen Zusammenhang zu stellen.

CD-ROM-Companion

Eine abgespeckte Version von 4.4BSD sowie einige Utilties sind auf dieser CD zu finden. Das darauf mitgelieferte Kernel ist jedoch nicht auf dem Amiga lauffähig, so



daß nur die Sourcen der Utilities von Interesse für den Amiga-Anwender sind.

Fazit: Ob nun alle fünf Bände oder auch nur einige ausgesuchte Bücher Ihr Bücherregal schmükken sollen, es ist in jedem Fall eine sinnvolle Investition in ein lebendiges, stabiles Betriebssystem. Der Preis ist nicht gerade niedrig, aber Qualität will bezahlt werden. *abc*

User's Reference Manual: ISBN 1-56592-075-9
User's Supplementary Documents:
ISBN 1-56592-076-7
System Manager's Manual: ISBN 1-56592-080-5
Programmer's Reference Manual:
ISBN 1-56592-078-3
Programmer's Supplementary Documents:
ISBN 1-56592-079-1
pro Band 60 Mark
CD-ROM-Companion: ISBN 1-56592-061-9,
85 Mark
5 Bände komplett, incl. CD-ROM-Companion:
ISBN 1-56592-092-9, 300 Mark
5 Bände komplett: ISBN 1-56592-092-9,
240 Mark
O'Reilly/International Thomson Verlag GmbH & Co. KG Königswinterer Str. 418, 53227 Bonn, Tel. (02 28) 44 51 74 - 75, Fax (02 28) 44 13 42

Seitendrucker: Kyocera FS-400

Stille Wasser...

... gründen tief. Dieser Spruch gilt vor allem für den Kyocera »FS-400«: Der Seitendrucker unterscheidet sich äußerlich kaum von der Konkurenz – der Blick auf die inneren Werte offenbart jedoch Tugenden, die ihn aus der Masse hervorheben.

von Walter Watzl

Mit dem FS-400 hat Kyocera erstmals auch einen Seitendrucker für den Heimanwender im Angebot. Daß der Drucker etwas Besonderes ist, läßt sich erst auf den zweiten Blick erkennen. So erscheinen die technischen Daten zunächst unspektakulär: LED-Druckprinzip, 4-Seiten-Druckwerk mit einer max. Auflösung von 300 x 300 dpi, Kantenglättung, Tonersparmodus und LaserJet-III-Emulation (PCL 5, inkl. HP/GL), um die wesentlichen zu nennen.

Das ist aber nur die halbe Wahrheit, denn die Kantenglättung läßt sich ebenso wie der Tonersparmodus in drei Stufen einstellen und neben PCL 5 stehen noch vier weitere Drucker-Emulationen zur Auswahl. Optional läßt sich das PostScript-kompatible KPDL nachrüsten. Der größte Vorteil ergibt sich jedoch für jene Anwender, die den Workbench-Druckertreiber verwenden: Bei vielen anderen Seitendruckern ist es inzwischen üblich, Einstellungen nur noch über ein mitgeliefertes Setup-Programm zu verändern. Amiga-Anwender sehen dabei in die Röhre, da diese Software für den Amiga nicht portiert wird. Beim FS-400 lassen sich alle Einstellungen direkt am Drucker vornehmen. Dank zweizeiligem LC-Display und übersichtlicher Strukturierung des Konfigurationsmenüs geht dies einfach und schnell vonstatten. Erfahrenere Benutzer können sich mit der Kyocera-Druckersprache »Prescribe II« kleine Konfigurationsdateien schreiben und den Drucker per »Download« softwaremäßig einstellen.

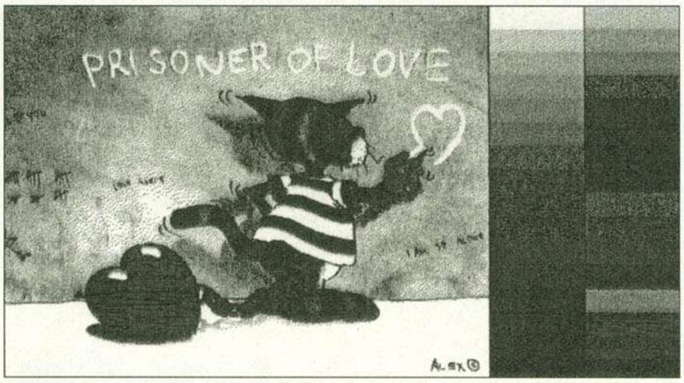


LED-Power: Der Drucker läßt sich über die Bedientasten komplett konfigurieren

Die Druckqualität gibt keinen Anlaß zur Kritik: Sie ist sowohl im ASCII- als auch im Grafikmodus sehr gut. Schriften kommen pechschwarz und mit Kantenglättung gestochen scharf – ohne Kantenglättung sind die 300-dpi-typischen Treppchen sichtbar.

Grafikdruck ist mit dem Workbench-Druckertreiber zwar möglich, aber nicht empfehlenswert, da die Fähigkeiten des Druckers nicht ausgereizt werden. Mit kommerziellen Treibern gelingen Drucke hervorragend, wobei man bei »Studio« mit der Gamma-Einstellung etwas experimentieren muß, um das gleiche Ergebnis wie mit »Turboprint« zu erzielen. Beim Speichertest sieht's nicht so rosig aus: Ohne Speicheraufrüstung ist es nicht möglich, eine Grafik DIN-A4-groß zu drucken. Nachdem zwei Drittel gedruckt sind, meldet der FS-400 Speichermangel – der Rest kommt auf dem nächsten Blatt.

Der Kyocera FS-400 hinterläßt einen zwiespältigen Einduck: Einerseits wartet er mit besonderen Eigenschaften auf (extrem langlebige Bildtrommel, alle Parameter am Gerät einstellbar), andererseits ist er relativ teuer und muß evtl. nachträglich mit Speicher aufgerüstet werden. Dennoch ist er ein gutes und robustes Gerät, das vor allem jenen empfohlen ist, die den Workbench-Druckertreiber benutzen. ■



Schwarz auf Weiß: Schrift kommt besonders fein und scharf, wenn man die Kantenglättung auf »hell« stellt

Schriftprobe Kyocera FS-400
Courier Roman Swiss Roman **Dutch Fett**

Technische Daten

Name:	Kyocera FS-400
Abmessungen B x H x T (in mm):	353 x 173 x 350
Gewicht:	ca. 7,3 kg
Papiereinzug:	automatisch (100 Blatt) und manuell
WB-Treiber:	HP_LaserJet
Emulation:	LaserJet III (PCL 5 inkl. HP/GL), Epson LQ 850, IBM Proprinter X24E, Diablo 630 und Line Printer
Schnittstellen:	parallel, opt. seriell
Papiergrößen:	DIN A4, DIN A5, DIN B5, US-Formate Letter und Legal
Papierarten:	Normalpapier, Recyclingpapier, Etiketten, Folien, Karton, Briefumschläge
Mediengewicht:	60 bis 90 g/m² (135 g/m²)
max. Auflösung:	300 x 300 dpi
Kantenglättung:	ja (KIR)
Geschwindigkeiten	
Druckwerk:	4 Seiten/min
Vorwärmzeit:	ca. 45 s
Erste Seite (ASCII-Text):	45 s
Erste Seite (Testgrafik):	99 s[1]
Preise	
Straßenpreis:	ca. 1400 Mark
Toner:	ca. 45 Mark (1500 Seiten)
Speichererweiterung:	Standard-PS/2-SIMMs (ca. 80 Mark für 1 MByte RAM)
PostScript-Emulation:	KPDL ca. 1000 Mark

[1]) Druckt mit 1 MByte RAM nur ca. 66 Prozent der Testgrafik aufs erste Blatt und den Rest auf ein zweites. Der angegebene Wert ist die Zeit, die der Drucker für den Druck des ersten Blatts benötigt.

AMIGA-TEST
gut

Kyocera FS-400

10,0 von 12 — **GESAMT-URTEIL** AUSGABE 07/95

Preis/Leistung	5
Dokumentation	6
Bedienung	6
Erlernbarkeit	5
Leistung	5

FAZIT: Der »kleine« Kyocera überzeugt nicht nur durch gute Druckqualität, sondern auch durch einfache Bedienbarkeit und umfassende Konfigurierbarkeit. So läßt sich der Drucker komplett über das Bedienfeld einstellen. Als Verbrauchsmaterial fällt nur Toner an, da die Bildtrommel auf 100 000 Seiten ausgelegt ist. Der Tonerverbrauch läßt sich über das mehrstufig einstellbare Ecoprint nochmals deutlich reduzieren. Durch den relativ hohen Preis von 1400 Mark wird der durchweg positive Eindruck etwas getrübt.

POSITIV: Mehrstufige Kantenglättung; kompakt; Powerschalter; zweizeiliges LC-Display; viele interne Schriften; mehrstufiger Tonersparmodus; Schlafmodus; langlebige Bildtrommel (100 000 Seiten); komplett übers Bedienfeld konfigurierbar; PostScript-kompatible Sprache (KPDL) nachrüstbar.

NEGATIV: Trotz 1 MByte RAM zu wenig Speicher; relativ teuer.

Preis: ca. 1400 Mark
Hersteller: Kyocera Electronics Europe GmbH, Mollsfeld 12, 40670 Meersbusch, Tel. (0 21 59) 9 18-311, Fax (0 21 59) 9 18-106

SOFTWARE · HARDWARE · ZUBEHÖR
BÜCHER · PUBLIC DOMAIN · QUALITÄTSDISKETTEN

EINFACH STIERISCH



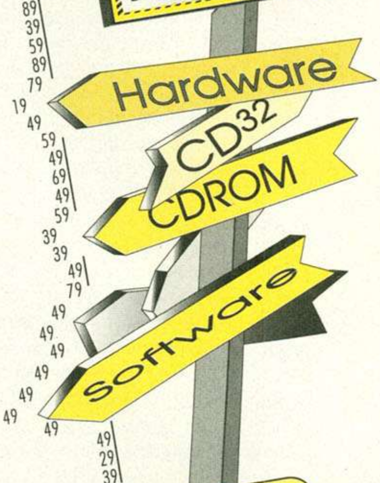
ANWENDER PROGRAMME

Adorage v2.5 AGA	249
Amiga Money	49
AMOS	69
Brief Deluxe 2	79
Cache CDFS File System	99
CDx File System + Goldfish	139
Clarissa Professional	499
Databench + Relationen	69
Deluxe Paint 5	269
Diavolo Backup	98
Directory Opus 5	139
Disk Expander	69
DiskSalv 3	79
Englisch I Plus	69
Englisch II Plus	69
EURO Übersetzer	79
Europa Plus	69
Fahrschule	49
Final Data	119
Französisch I Plus	59
Französisch II Plus	59
Game Killer	49
GP Fax	119
Guru ROM	99
Helm	199
Innenarchitekt	99
Interplay Authoring System	995
Kick & WB 3.1 (A1200)	209
Kick & WB 3.1 (A3000)	209
Kick & WB 3.1 (A4000)	209
Kick & WB 3.1 (A500/2000)	179
Lattice / SAS v6.5	349
Maxon Assembler	149
Maxon Basic	199
Maxon C++ 3	448
Maxon C++ 3 Light	189
Maxon CAD Architekturpaket	248
Maxon CAD v2.5	348
Maxon CAD v2.5 Student	198
Maxon Cinema 4D 2	348
Maxon Cinema 4D 2 Profi	448
Maxon Cinema Objektdiskettenpaket	99
Maxon Hot Help 3 Dev	69
Maxon Hot Help 3 OS 3.0	89
Maxon Magic	79
Maxon Pascal 32	249
Maxon PLP v2.1	229
Maxon Tools	98
Maxon Twist 2	348
Megalosound	99
Monument Titler	248
Multi Fax Professional	158
Multiterm Professional	158
PC Task v3.0	198
Personal Paint v6.1	89
Personal Write	49
Photogenics	149
Picture Manager	99
Siegfried Antivirus	79
Siegfried Copy	79
Sigmath	98
Steuer Fuchs Professional 94	29
Steuer Profi 94	99
Streckenplaner	69
Translate It! 2.0 (D/E) (Oase 149)	49
Turbo Calc 2.0	149
Turbo Calc 3.0	249
Turbo Print Professional v3.0	99
Turbo Print Professional v4.0	149

CD-ROM+CD32

17 Bit - Continuation	49
17 Bit Collection (Doppel CD)	79
17 Bit Collection Phase 4	59
3D Arena	59
Alien Breed/Qwak (CD32)	69
All Terrain Racing (CD32)	69
Amiga Desktop Video CD	49
Amiga Tools 1	39
Amiga Tools 2	59
Aminet 5	25
Aminet Set 1 (4 CDs)	59
Amos PD CD	59
Animatic	24
Animationen	19
Animazing (GIF Bilder)	24
Animazing 2	24
Arcade Pool (CD32)	49
Arktis Edition CD Vol. 1	19
Assasins CD	59
Audio Resource Library	59
Auge 4000/Cactus CD	19
Banshee (CD32)	49
Battle Chess (CD32)	29
Battle Toads (CD32)	29
Beauty of Chaos	29
Beavers (CD32)	29
Benefactor (CD32)	49
Big Six (CD32)	39
Brian The Lion (CD32)	29
Bubba nStix (CD32)	39
Bubble & Squeak (CD32)	79
Bump n Bum (CD32)	49
Cache CDFS File System	99
CAM Collection (Doppel-CD)	59
Castles 2 (CD32)	29
CD Boot 1.0	69
CD Caddy für A570/CDTV	24
CD Exchange Vol. 1	39
CD-ROM Starter Kit + Meeting Pearls	99
CD32 Gamer (Engl.Zeitung + CD)	19
CD32 Konsole + 2 Spiele	399
CDPD 1 (Fish 1-660)	29
CDPD 2 (600 MB Public Domain)	29
CDPD 3 (24-Bit Bilder, Clipart usw.)	29
CDPD 4	49
CDx File System + Goldfish	139
Chuck Rock (CD32)	39
Chuck Rock 2 (CD32)	39
Clip Art Professional GIF	59
Clip Art Professional PCX	59
Cliptomania	89
Clockwiser (CD32)	79
Communicator 3	169
Da Capo	39
Dark Seed (CD32)	79
Death Mask (CD32)	89
Deep Core (CD32)	29
Demo Collection 1	29
Demo Collection 2	49
Demomania	29
Der Clou (CD32)	99
Deutsche Edition 1 (Time, Bavaria uvm.)	19
Deutsche Edition 2	50
Dragonstone (CD32)	49
Elite 2 (CD32)	79
Emerald Mines (CD32)	39
Euroscene (Funet)	49
Fields of Glory (CD32)	89
Fire & Ice (CD32)	59
Flink (CD32)	49
Fly Harder (CD32)	29
Folioworx (CD-ROM/CD32)	128
Fractal Universe	59
Fresh Fish CD-ROM 8	59
Fresh Fish CD-ROM 9	59
Fresh Fonts 1	39
Fresh Fonts 2	39
Gamers Delight	59
Games & Goodies (CD32)	39
Gateway !	19
Giga Games 2	25
Giga Graphic Set (4 CDs)	84
Giga PD v3.0	95
Goldfish 1 (Doppel-CD)	59
Goldfish 2 (Doppel-CD)	59
Graphic Sensations	59
Graphics 1 (Knowledge Media)	59
Guardian (CD32)	79
Gunship 2000 (CD32)	79
Heimdall 2 (CD32)	49
Honeybee Pro CD32 Control Pad	49
Hottest 4 Professional	59
Hottest 5 Professional	59
Humans 1 & 2 (CD32)	49
Illusions in 3D	29
Imagine 3.0 Enhancer CD	128
Impossible Mission 2025 (CD32)	39
Insight Dinosaurs	109
Insight: Technology	69
Interplay Authoring System	995
James Pond 3 (CD32)	59
Jet Strike (CD32)	49
John Barnes Football (CD32)	49
Jungle Strike (CD32)	79
Karaoke Disks für CD32	a.A.
Kid Chaos (CD32)	39
Kingpin (CD32)	49
Labyrinth of Time (CD32)	69
Lamborghini (CD32)	29
Last Ninja 3 (CD32)	39
Lechner Collection	59
Lemmings (CD32)	39
Light ROM Volume 1	89
Light ROM Volume 2	89
Light Works	79
Litil Divil (CD32)	79
Lost Vikings (CD32)	39
LSD & 17 Bit Comp. Deluxe Vol. 1	59
LSD & 17 Bit Comp. Deluxe Vol. 2	59
Magic Illusions	25
Magna-Media Amiga CD Vol. 1	19
Marvins Marvellous Adventure	39
Mathematik leicht gemacht (CD32)	69
Mean Arenas (CD32)	29
Meeting Pearls 1	9
Meeting Pearls 2	17
Megahits Vol. 1 (German PD uvm.)	19
Megahits Vol. 2 (Time, Taifun)	19
Megahits Vol. 3 (Games)	59
Megahits Vol. 4	79
Megahits Vol. 5	59
Microcosm (CD32)	49
Multimedia Toolkit 2	69
Myth (CD32)	39
Naughty Ones (CD32)	39
Network CD	49
Nexus Pro Vol. 1	119
Nick Faldo Golf (CD32)	59
Nigel Mansell's Grand Prix (CD32)	49
Now That's What I Call Games 1	39
Now That's What I Call Games 2	39
Out to Lunch (CD32)	29
Overkill/Lunar C (CD32)	29
Pandora's CD	29
Parnet Kabel	39
PGA European Tour (CD32)	89
Photo Lite (Eureka) (CD32)	59
Photoworx	198
Photoworx Professional	298
Pinball Illusions (CD32)	79
Power Games 1	19
Powerdrive (CD32)	79
Premiere (CD32)	39
Prey (CD32)	79
Professional CD-ROM	59
Project X/F17 Challenge (CD32)	69
Quik (CD32)	19
Qwickforms	69
Raytracing (Doppel-CD)	69
RHS Color Collection	59
RHS DTP-Kollektion	49
RHS Erotik-Kollektion	29
Rise of the Robots (CD32)	99
Roadkill (CD32)	89
Saar / Amok II CD	39
Sabre Team (CD32)	49
Sensible Soccer Int. (CD32)	69
Sernet Kabel	59
Shadow Fighter (CD32)	79
Simon the Sorcerer (CD32)	99
Skeleton Krew (CD32)	89
Soccer Kid (CD32)	49
Sounds Terrific (Doppel-CD)	59
Space & Astronomy	59
Spectrum Emulator CD	59
Striker (CD32)	29
Strippot (CD32)	79
Subwar 2050 (CD32)	89
Summer Olympics (CD32)	59
Sunfly Karaoke Disk (1 - 10)	je 99
Super Methane Brothers (CD32)	29
Super Skidmarks(CD32)	79
Super Stardust (CD32)	79
Superfrog (CD32)	49
SX 1 Interface	595
Syndicate(CD32)	79
Terra Sound Library	54
Texture Gallery	89
Top 100 Games (CD32)	49
Top 100 Games A1200	49
Top Gear 2 (CD32)	79
Tower Assault (CD32)	89
Town of Tunes	39
Travel Adventure	59
U.F.O. (CD32)	89
Ultimate Body Blows (CD32)	79
Ultimedia 1 & 2 (Doppel-CD)	19
Universe (CD32)	49
Utilities Professional	59
Video Creator (CD32)	49
Visions	69
Vital Light (CD32)	49
Weird Science Animations	59
Weird Science Clip Art	39
Weird Science Fonts	39
Whales Voyage (CD32)	49
World Info 95	79
World of A1200	49
World of Amiga	49
World of Clipart	49
World of Games	49
World of GIF	49
World of Pinups	49
World of Sound	49
World of Video	49
Zool 1 (CD32)	29
Zool 2 (CD32)	39

HÄNDLER-BESTELLUNGEN: TEL.(06171)85937



AUFGEPASST!

Neueste Produkte immer beim GTI Händler in Ihrer Nähe!

Bestellen Sie bei einem unserer Händlerpartner

Wir nennen Ihnen gerne weitere Händler-Partner in Ihrer Nähe

GTI GmbH · Postfach 2067 · D-61410 Oberursel

G.T.I.

Computer + Multimedia Center Kesseldorferstraße 127 01169 DRESDEN Telefon (0351) 4321708	New Line Computer KG Alexanderstraße 272 26127 OLDENBURG Telefon (0441) 683617	BIT Breite Straße 6-8 41460 NEUSS Telefon (02131)94420	HK-Computer GmbH Höninger Weg 220 50969 KÖLN Telefon (0221) 369062	Commodore Amiga Center by MAR Karlsplatz 1, A-1010 WIEN Telefon 0222 5057444
Computerladen Zur 48 Hauptstraße 48 04416 MARKKLEEBERG Telefon (0341) 3583990	ASK Kanzmeier Senator-Balcke-Straße 85 28279 BREMEN Telefon (0421)831682	Cross Computer Wambeler Hellweg 126 44143 DORTMUND Telefon (0231) 5311334	Hirsch & Wolf OHG Mittelstraße 33 56564 NEUWIED Telefon (02631) 83990	Pro System Computersysteme Plüddemanngasse 35 A-8010 GRAZ Telefon 0316 473637
K & W Vertriebs GmbH Zwickauer Straße 398 09117 CHEMNITZ Telefon (0371) 448169	TGV Haupt Dalkestraße 10 33330 GÜTERSLOH Telefon (05241) 531133	Vesalia Computer Industriestraße 25 46499 HAMMINKELN Telefon (02852)914014	Prisma Elektronik GmbH Fronackerstraße 24 71332 WAIBLINGEN Telefon (07151) 18660	Swisoft AG Madretschstraße 48 CH-2500 BIEL 7 Telefon 032 252427
W & L Computerhandels mbH Herrfurthstraße 6a 12049 BERLIN Telefon (030) 6214032	Dreieinhalb Computer Fachhandel Wendenstraße 45 38100 BRAUNSCHWEIG Telefon (0531) 13624	Laser-Druck Service Petra Lill Banater Straße 27 47178 DUISBURG Tel. (0203) 4791607 (ab16 Uhr)	KDH Datentechnik Südring 65 72160 HORB Telefon (07451) 60193	Amiga & Electronic S. Station Neustadtstraße 34 CH-6003 LUZERN Telefon 041 431893
Amiga Soft & Hard Streitstraße 25 13587 BERLIN Telefon (030) 3363037	Essner Service Friedrich-Wilhelm-Straße 9 38302 WOLFENBÜTTEL Telefon (05331)72030	Viewcom Dr. Wilhelm-Roeland-Straße 386 47179 DUISBURG-WALSUM Telefon (0203) 495797	Computer Corner Albert-Roßhaupter-Straße 108 81369 MÜNCHEN Telefon (089) 7141034	Amiga Land Butzenstraße 1 CH-8038 ZÜRICH Telefon 01 7150575
	M.O.M. Computersysteme Kölner Straße 149-151 40227 DÜSSELDORF Telefon (0211) 9778899	MLC Hard & Software GmbH Neuer Wall 2 (Wallzentrum) 47441 MOERS Telefon (02841) 42249	Modern Video Arts Klosterstraße 15 91301 FORCHHEIM Telefon (09191) 729200	Courbois Software Fazantlaan 61-63 NL-6641 XW BEUNINGEN Telefon 031 8897 72546
			Intercomp Heldendankstraße 24 A-6900 BREGENZ Telefon 05574 47344	

Treiber auf Diskette

Flach wie zwei Disketten, so groß wie ein Mauspad und nur mit einem federleichten Stift zu gebrauchen: Was ist das? Das »ArtPad« von Wacom. Mit nur 350 Mark richtig billig. Oder preiswert?

von David Göhler

Grafiktablett: ArtPad

Alles Tabletti!

Ein Grafiktablett ist ein flaches Brett, auf dem man mit einem nicht ganz normalen Stift malen kann, ohne daß es Spuren hinterläßt. Jeder Bewegung des Griffels folgt der Mauszeiger auf dem Bildschirm, als hätte man die Maus bewegt. Drückt man ein wenig mit dem Stift auf die Fläche, dann hat das den selben Effekt, als hätte man die linken Maustaste betätigt.

Der Vorteil eines solchen Tablett ist also klar: Man kann wie von der Schule gewohnt mit einem Stift dem Computer zeigen, wo es lang geht. Zusätzlich zu diesen Fähigkeiten bringt das ArtPad noch eine weitere: Es arbeitet *drucksensitiv*. D.h., das Tablett erkennt, wie stark die Hand den Stift aufs Tablett drückt.

Die Malprogramme »TVPaint« (sowohl 2.0 als auch 3.0) und »XiPaint 3.1« werten diese Informationen aus. Besonders die TVPaint-Anpassung ist sehr gut gelungen. Wie mit einem Bleistift oder einem Füller läßt sich mit dem Stift zum ersten Mal richtig zeichnen. Schriftzüge sehen echt aus, eine mit ein paar Strichen gefüllte Fläche hat nichts mehr von einem »Computerbild«.

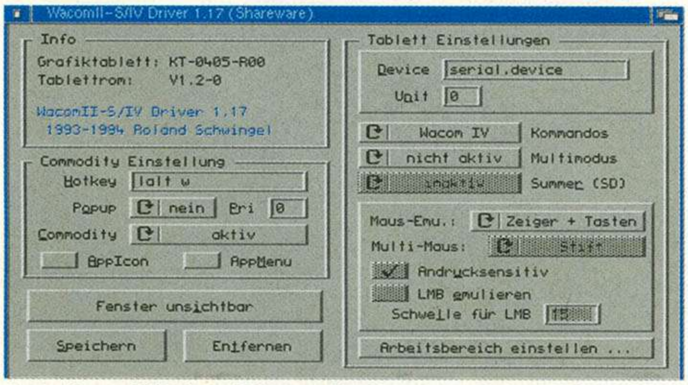
Doch bevor es soweit ist, sind noch ein paar Hürden zu nehmen: Das ArtPad gibt es nur in zwei Versionen: Eine für »DOS/Windows« und eine für »Macintosh«-Computer. Eine Amiga-Version gibt es nicht. Wer meint, er nimmt lieber die Mac-Version, weil er das Tablett auch mit einem Emulator nutzen möchte, dem kann man nur raten: Tun Sie es nicht! Dann bekommen Sie ein ArtPad mit »ADB-Port«, das man nur an eine Macintosh-Tastatur anstecken kann.

Die Version für »DOS/Windows« dagegen hat einen seriellen Anschluß, der nicht durchgeführt ist, dafür aber keine Anschlußprobleme bereitet. Die mitgelieferte Software (das recht schicke Malprogramm »Dabbler«) kann man dafür nur unter einem PC-Emulator richtig nutzen.

Zum ArtPad gehört neben dem Stift noch ein kleines Netzteil sowie ein recht ausführliches Handbuch in deutsch, das keine Fragen zur Handhabung übrig läßt. Sowohl ArtPad als auch Netzteil sind in einen speziellen Adapter zu stecken, der mit der seriellen Schnittstelle verbunden wird. Das Kabel ist mit zwei Metern ausreichend lang.



Klein, flach, stark: Das ArtPad nimmt wenig Platz ein, bietet jedoch viel Komfort



Antreiber: Mit dem Wacom-Treiber von Roland Schwingel kann man alle Eigenschaften des ArtPads voll nutzen

Ist die Hürde genommen, gilt es die nächte zu überspringen: Woher einen Treiber nehmen? Ihn gibt es in der Wacom-Support-Box oder im Aminet (und den CDs). Die Software bietet der Autor Roland Schwingel als Shareware für 25 Mark an. Die aktuelle Version 1.16 kennt das ArtPad und nutzt alle Fähigkeiten aus.

Der Treiber bindet sich als Commodity ein und stellt selbst fest, was für ein Grafiktablett angeschlossen ist (er kennt auch alle anderen Wacom-Produkte bis rauf zu DIN-A3-Tabletts). Die benutzbare Fläche kann man selbst einstellen, was aber nur dann nötig ist, wenn man sie zusätzlich verkleinern möchte.

Die Software wertet auch die Informationen über den Stiftdruck aus und übergibt sie ab Amiga-OS 3.0 konform an das Betriebssystem, so daß jedes Programm diese Informationen abfragen kann. Ein mitgeliefertes Beispielprogramm zeigt, wie es geht. Darüberhinaus hat der Treiber aber noch eine eigene Schnittstelle, über die man die zusätzlichen Daten unter Amiga-OS 2.0 und 2.1 abfragen kann.

Bis aufs schnelle Ziehen von Screens und Fenstern merkt man bei Stiftbewegungen kaum einen Unterschied zur Maus. Mit ein wenig Eingewöhnung ist man allerdings viel schneller, da die Hand in Sekundenbruchteilen die Position ansteuert, an die der Mauszeiger gesetzt werden soll. Bei der Maus sind solche schnellen Bewegung selbst mit viel Training nur schlecht zu machen.

Auf dem Stift ist ein kleiner Taster, der als rechte Maustaste fungiert. Die gleichzeitige Bewegung mit gedrückter Taste (wie man es für Menüs braucht) erfordert aber schon einige Übung. Hier ist es besser, »MagicMenu« zu installieren, um die Menüs wie beim Macintosh mit der linken Maustaste auswählen zu können.

Auch in Malprogrammen, die Grafiktabletts nicht direkt unterstützen, kann man dank des Wacom-Treibers reicht schön arbeiten; leider bleiben dabei aber meist die Daten des Stiftdrucks auf der Strecke. So wertet PPaint diese nicht aus. Bei »Deluxe Paint V« (das Grafiktabletts unterstützt) fehlte leider die »tablet.library«, die nicht zu finden war und zwingend benötigt wird.

Zum Treiberpaket gehört eine sehr ausführliche Dokumentation, wahlweise als reiner Text, als AmigaGuide-Datei oder TeX-DVI-File zum Ausdrucken. Auch ein Anschlußplan für die serielle Schnittstelle fehlt nicht. Fürs ArtPad ist sie allerdings ohne Belang.

Insgesamt ist das ArtPad eine Bereicherung des eigenen Amiga, da es auch für Nicht-Grafikprofis Vorteile hat. Angesichts des moderaten Preises und der problemlosen Einbindung kann man es nur empfehlen. ■

AMIGA-TEST
sehr gut

ArtPad mit Wacom-Treiber

10,4 von 12	GESAMT-URTEIL AUSGABE 07/95

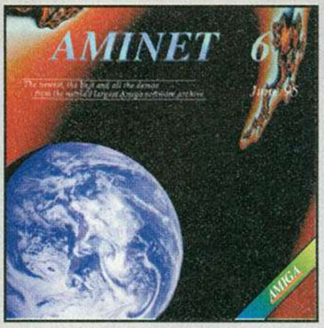
Preis/Leistung	5 von 6
Dokumentation	6 von 6
Bedienung	5 von 6
Verarbeitung	6 von 6
Leistung	5 von 6

FAZIT: Das ArtPad ist ein sinnvoller Mausersatz für alle, die mit dem Computer richtig zeichnen und malen wollen. Es ist ein durchweg rundes Produkt.
POSITIV: Drucksensitiv; preiswert; Stift ohne Batterien; guter Treiber; problemloser Betrieb; kleine Ausmaße.
NEGATIV: Amiga-Software nicht im Lieferumfang; blockiert seriellen Port; eigenes Netzteil.

Preise: ArtPad: 350 Mark
Treiber: 25 Mark
Anbieter: ArtPad von WACOM Computer Systems GmbH, Hellersbergstraße 4, 41460 Neuss, Tel. (0 21 31) 12 39-0, Fax (0 21 31) 10 17 60
Treiber von Roland Schwingel, Lilienthalstr. 9, 92421 Schwandorf, Tel. (0 94 31) 57 79, EMail roland.schwingel@extern.uni-regensburg.de

AMINET KOMPLETT

AMINET 6



BRANDNEU!

Ab sofort ist die 6. Ausgabe der beliebtesten CD-ROM-Serie für den Amiga erhältlich! Seit der der Aminet 5 - CD sind bereits wieder 540 MB an Neuheiten hinzugekommen. Alle Programme sind thematisch gegliedert in Anwendungen, Spiele, Modules, Demos, Bilder, Grafik, Utilities, ...

Daneben enthält diese CD eine große Menge an Demos aus verschiedenen Quellen (fast ausnahmslos noch nie auf einer Aminet CD erschienen), alle davon auf Kompatibilität mit modernen Amigas getestet und, wo möglich, direkt abspielbar gemacht. Als besonderen Leckerbissen gibt es – brandneu und exklusiv – das Beste von „The Gathering 95", einer der größten Demo-Partys der Welt mit mehreren Tausend Besuchern. Die Gesamtheit der Demos macht über 400 MB aus.

Des weiteren findet sich auf der CD eine Gesamtausgabe des (englischsprachigen) elektronischen Magazins Amiga Report mit einer schnellen Suchmöglichkeit. Mit dabei die letzten Neuigkeiten (Interviews und Reportagen) über den Aufkauf von Commodore durch ESCOM!

Last but not least wurden 20 MB der Aminet CD 6 mit den beliebtesten Aminet-Programmen aufgefüllt.

Die Benutzung der CD ist bequem wie gewohnt: Musik läßt sich mit einem Click abspielen, Bilder kann man in einer Bilddatenbank betrachten, Spiele und Demos lassen sich direkt starten und alle anderen Programme bequem entpacken (der ganze Inhalt liegt in gepackter Form vor, die MB-Angaben beziehen sich jeweils auf die entpackte Größe).

Inhalt: 56 Geschäftsanwendungen, 305 Kommunikationsprogramme, 1809 Demos, 111 Entwicklungsprogramme, 35 Disk-Tools, 137 Dokumente, 132 Spiele, 139 Grafikprogramme, 373 Modules, 40 Musikprogramme, 153 Bilder, 520 Utilities, ...

Preis: nur DM 25,–

Nutzen Sie auch die unser schnelles, bequemes und kostengünstiges Abonnement! Für nur DM 19,80 plus Versandkosten bekommen sie die CD im Abonnement. Das Abo ist zu jedem Zeitpunkt kündbar. Fordern sie unverbindlich unsere Informationen an!

Die Aminet CD 6 gibt es GRATIS für Autoren von Software auf der CD. Bestellungen sind aus organisatorischen Gründen nur per E-mail möglich. Schicken Sie HELP an aminet-server@wuarchive.wustl.edu für weitere Informationen.

AMINET SET 1





Das Aminet-Archiv ist die größte und wichtigste Sammlung von PD-Software für den Amiga. Tausende von Autoren veröffentlichen hier ihre Software. Bisher benötigte man jedoch für den Zugriff auf Aminet einen Zugang zu den internationalen Datennetzen.

Mit dem neu produzierten Aminet Set 1 ist nun diese Fundgrube endlich für jedermann zugänglich. Fast 4.000 MB an Daten (dies entspricht über 4.000 Disketten!) wurden auf 4 CDs gepackt. Keine andere Sammlung kommt dem Anspruch so nah, ganz einfach ALLE existierenden PD-Programme in einer Bibliothek zusammenzufassen.

INHALT: 2.600 Musikmodule (direkt abspielbar), 1.000 Spiele (direkt startbar), 1.000 Kommunikationsprogramme (per Mausclick entpackbar), 900 Grafikprogramme (per Mausclick entpackbar), 900 Demos (direkt startbar), 800 Bilder (direkt anzeigbar), 400 Dokumente (direkt lesbar), 300 Animationen (direkt anzeigbar), 4.600 Hilfsprogramme (per Mausclick entpackbar). Insgesamt 12.500 Programme aus allen Bereichen!

DEUTSCHE DOKUMENTATION. Das Set verfügt über eine ausgiebige deutsche Benutzerführung. Alle neueren Programme sind deutsch beschrieben, und zu mehr als 1.000 Anwendungsprogrammen existiert eine deutsche Dokumentation. Tausende von Musikstücken, Bildern und Animationen sind natürlich auch mit englischer Beschreibung für jeden brauchbar.

AUF ALLEN SYSTEMEN. Aminet Set 1 kann auf allen Amigas sowie unter MS-DOS genutzt werden.

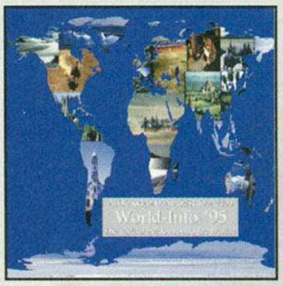
BENUTZERFREUNDLICH. Das von den Aminet CDs 3 und 4 bereits bekannte und beliebte Benutzerinterface wurde wiederum eingesetzt und um weiter verbesserte Suchmöglichkeiten ergänzt. Außerdem ist ab sofort auch die Suche mit einem Fish- und einem SaarAG-Index möglich.

SAUBER GEGLIEDERT. Alle 4 CDs sind thematisch angeordnet und auf jeder CD ist ein Komplettindex des Sets enthalten. Auf der ersten CD sind zusätzlich alle Neuheiten sowie die beliebtesten Aminet Programme versammelt.

SINNVOLLE ERGÄNZUNG. Sie besitzen bereits eine oder mehrere ältere Aminet CDs und stellen sich die Frage, ob die Aminet Set 1 eine lohnende Anschaffung für Sie ist. Die folgende Tabelle gibt an, wieviele MB an Software Sie durch das Aminet Set 1 zusätzlich erhalten, wenn Sie bereits über Aminet CDs verfügen.

Sie verfügen über:	Sie erhalten zusätzlich:
AMINET 1, 2, 3, 4 & 5	467 MB
AMINET 2, 3, 4 & 5	512 MB
AMINET 3, 4 & 5	851 MB
AMINET 4 & 5	1.191 MB
AMINET 5	1.681 MB

GÜNSTIGER PREIS. Das „Aminet Set 1995" setzt neue Maßstäbe für Amiga CD-ROMs und überzeugt zudem durch ein unschlagbares Preis-/Leistungsverhältnis! Preis: nur DM 59,–



World-Info '95

Der virtuelle Reiseführer. Reisen Sie an Orte, die Sie noch nie zuvor gesehen haben, informieren Sie sich über Ihr nächstes Urlaubsziel im voraus, verbringen Sie einfach ein wenig Zeit an der Sonne! Steht eine Erdkunde-Klassenarbeit an? Dann gibts hier die nötigen Infos!

Auf der CD gibt es Informationen zu allen 194 Ländern und zu über 700 Städten, aus allen nur erdenklichen Bereichen. Bis zu 3 MB an Daten, 20 pro Land. Hier eine kurze Auswahl der Informationen: Geographie, Landkarte, Klima, Zeitzone, Bevölkerung, Sprache, Religion, Essen, Politik, Fahne, Nationalhymne (optisch & akkustisch), Wirtschaftsdaten, Umweltschutz, Menschenrechte, Feiertage, Städte, Stadtpläne und U-Bahn-Pläne.

Diese Punkte werden alle ausführlichst beschrieben. Schwierige Begriffe werden erklärt (was ist z.B. das Tundra-Klima). Dazu kommen eine Unmenge an Bildern aus aller Welt. Ein kleines Wörterbuch der wichtigsten Sprachen rundet die CD ab.

Der ganze Spaß ist komplett auf Deutsch & Englisch verfügbar. Sehr leicht und intuitiv zu bedienen. Der Ein- und Ausstieg ist jederzeit möglich. Umfangreiche Suchmöglichkeiten. Ein Ausdruck aller Informationen ist ebenfalls kein Problem.

Minimale Systemvoraussetzungen:
Ein Rechner mit Mosaic oder NetScape (z.B. Amiga, Mac, OS/2, Unix, Windows)!

Empfohlene Systemvoraussetzungen:
Einer der obengenannten Rechner, der mindestens eine Auflösung von 640x480 bei 256 Farben und eine Soundausgabe besitzt.

Preis: nur DM 79,–



Light-ROM 2

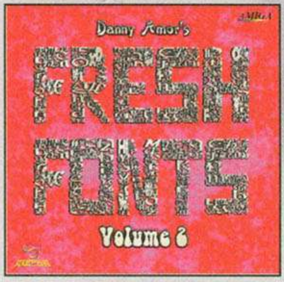
Die LIGHT-ROM 2 stellt die Fortsetzung der erfolgreichen LIGHT-ROM Serie dar. Wiederum präsentiert Ihnen Amiga Library Services mehr als 300 MB neues Lightwave-Datenmaterial. Im Lieferumfang enthalten sind Texturen, Bilder, Toaster wipes, CG & Postscript-Zeichensätze, Animation Maps sowie diverse Tools für den ambitionierten Ligtwave-Anwender. Alle Objekte, Texturen und Bilder werden in From von gerenderten Thumbnails präsentiert, so daß es nicht mehr notwendig ist jedes Objekt einzeln zu laden und zu rendern. Desweiteren beinhaltet die LIGHT-ROM 2 eine große Auswahl dreidimensionaler Modelle von Acuris und Viewpoint. Die LIGHT-ROM CD kann auf den verschiedensten Computersystemen verwendet werden; ist jedoch hauptsächlich für den Einsatz im Amiga-Bereich geeignet.

Die LIGHT-ROM 2 ist ein unverzichtbares Highlight für alle Lightwave-Fans.

Preis: nur DM 89,–

Bestelladresse und Versandkosten: → siehe nachfolgende Seiten

CD-ROM MEGA-



Fresh Fonts II

Auf dieser CD befinden sich mehr als 200 neue Font-Familien, die in 7 Bereiche gegliedert sind: Deco, Non-Latin (z.B. Russisch, Arabisch, Griechisch), Pictures (Bilderschriften), Sans Serif, Script und Serif. Als neuer Bereich ist die Thienen Familie hinzugekommen, die wir Ihnen exklusiv auf dieser CD präsentieren. Alle Schriften sind in den folgenden Formaten verfügbar: Adobe (Final Writer, Wordworth), DMF (PageStream), Intellifont und TrueType. Als Bonus ist auf dieser CD die neueste Version von PasTex enthalten.
Preis: nur DM 39,80



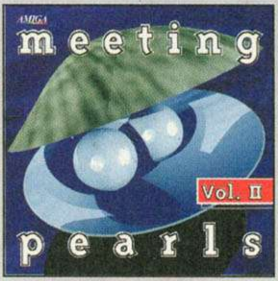
Magic Illusions

3D-Stereogramme auf Ihrem Bildschirm! Eine neue, interessante Art der Unterhaltung ist geboren: Ohne spezielle Hilfsmittel erscheinen auf zweidimensionalen, wildgemusterten Bildern plötzlich dreidimensionale Objekte voller Farbenpracht und Phantasie. Diese Illusion der Tiefe hat schon Millionen Menschen in aller Welt in Staunen versetzt. Jetzt endlich können Sie auch zu Hause auf Ihrem Monitor diese Stereogramme betrachten! Alles, was Sie benötigen, finden Sie auf dieser CD. Neben den über 200 hochwertigen vorhandenen Stereogrammen mit variablem Schwierigkeitsgrad enthält die CD Software, mit der Sie selbst eigene 3D-Bilder entwerfen können. Genügend Rohmaterial wird bereits mitgeliefert.
Preis: nur DM 25,–



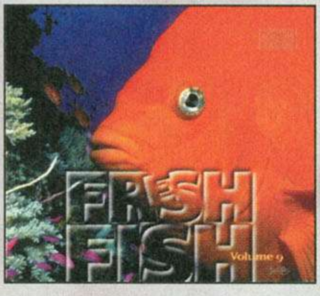
GoldFish 2

Fred Fish hat wieder eine Doppel-CD randvoll mit neuer Software erstellt, die Ihresgleichen sucht. Im Gegensatz zur ersten GoldFish CD, die die Fish-Disketten 1–1000 enthält, befinden sich auf dieser CD die Neuerscheinungen des Jahres 1994, die bisher nur auf den einzelnen FreshFish CDs erschienen sind, sowohl gepackt als auch in direkt ausführbarer Form. Dieses HighLight sollten Sie sich auf keinen Fall entgehen lassen.
Preis: nur DM 59,–



Meeting Pearls Vol. II

Der Nachfolger der beliebten Meeting Pearls I - CD-ROM ist endlich erhältlich und die bereits sehr hohe Qualität des Erstlingswerks wurde deutlich übertroffen. Wiederum präsentieren wir Ihnen 650 MB FD-Software-Perlen der Spitzenklasse aus fast allen Bereichen. Speziell für diese CD wurde eine bisher einzigartige Oberfläche geschaffen, die es Ihnen erlaubt, für jeden Zweck ganz bequem und einfach Ihr Lieblings-Anzeigeprogramm zu wählen. Das Suchen nach bestimmten Softwarepaketen ist dank eines umfangreichen Suchtools vorbildlich geworden. Bekannte Highlights der MP I. wie z.B. TEX, NetBSD oder die HTML-Seiten sind in neuen Versionen enthalten. Erstmals ist auch das Softwarepaket Movie-Data-Base fertig installiert auf einer CD verfügbar.
Preis: nur DM 17,80

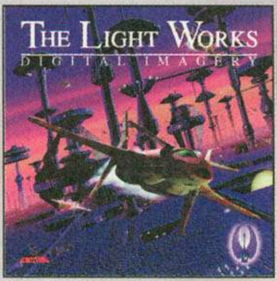


FreshFish 9 Doppel-CD

Die Fred Fish CD-ROM-Serie wird direkt von Fred Fish produziert, der ab sofort alle zwei Monate eine neue CD veröffentlicht. Jede FreshFish Doppel-CD enthält mehr als 100 MB neue FD-Software, die sowohl direkt ausführbar als auch in archivierter Form auf der CD vorliegt. Desweiteren sind auf jeder FreshFish Doppel-CD ein umfangreicher Pool an GNU Software (EMACS, C/C++ Compiler, PasTex, ... insgesamt mehr als 200 MB inklusive Source-Code), sowie bis zu 300 MB an weiteren nützlichen Utilities, Spielen, Bibliotheken, Texte, ... enthalten. Jede Fresh-Fish Doppel-CD stellt eine einzigartige Compilation der besten FD-Programme dar, die sowohl für Hobby-Anwender als auch für Programmierer einen unschätzbaren Wert besitzen. Preis: nur DM 59,–

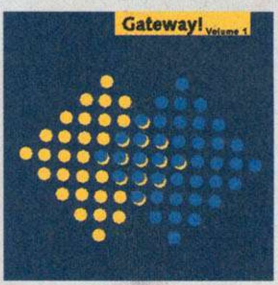
The Beauty of Chaos

Tauchen Sie ein in die phantastische Welt der fraktalen Geometrie. Diese CD enthält 507 spektakuläre Mandelbrotbilder (GIF-Format 256 Farben) in den Auflösungen 640x800, 1024x768 und 1140x 890 sowie 20 ausgewählte TrueColor-Bilder im TIF-Format. Bei der Berechnung der Grafiken wurden Verfahren mit einer hohen Iterationstiefe verwendet, so daß sehr detaillierte Mandelbrotbilder mit einer einmaligen Farbenpracht entstanden sind. Außerdem ist auf der CD ein kompletter HTML-Baum enthalten, den Sie z.B. mit AMosaic betrachten können. Preis: nur DM 29,80



The Light Works

Raytracing ist ein faszinierender Bereich der Computergrafik. Ein wahrer Künstler des Raytracings ist Tobias J. Richter aus Köln, dessen detailreiche Objekte in Publikationen immer wieder für Staunen sorgen. Insbesondere seine Nachbildungen von Raumschiffen bekannter Science Fiction-Filme haben ihn populär gemacht. Mittels der Objekte ist es ein leichtes, Szenen aus Filmen nachzustellen oder eigene Animationen vom Computer berechnen zu lassen. Auf dieser CD-ROM befinden sich als Schwerpunkt die bekannten Objekte von Tobias J. Richter zusammen mit den entsprechenden Oberflächentexturen, direkt einsatzfähig mit den Programmen Cinema4D, Reflections und Imagine. Außerdem sind bisher unveröffentlichte Texturen für stimmungsvolle Hintergründe und detailreiche Oberflächen enthalten.
Preis: nur DM 79,–



Gateway!

Gateway! bietet Ihnen eine Netzwerkumgebung im großen Stil. NetBSD 1.0 und viele Netzwerkprogramme für den Amiga - genau richtig um Netzwerk hautnah zu erleben! Vollwertige Unixähnliches Implementation von NetBSD 1.0 für den Amiga. Originale Programme und Quellcodes für Amiga, i386, Sun3 und andere Plattformen sind mitgegeben, genau wie eine eigene Zusammenstellung von Programmen wie X Window R6 für den Amiga mit vielen zusätzlichen Applikationen. Weitere Programmpakete wie perl, emacs, Spiele, Email-Programme, usw. werden mitgeliefert. Eine vollständige (deutsche) Anleitung für die Installation befindet sich auf der CD. Auch können Sie dort Megabytes an weiteren wichtigen Texten aus dem Internet finden, so etwa die RFCs und aktuelle FAQs. Für AmigaDOS werden viele ultimative Netzwerkprogramme mitgeliefert - Anwendungen für AmiTCP, Envoy - genug um sich an das Internet anzuschließen! nur DM 19,80



PERFORMANCE



SAAR AMOK II
Beinhaltet die SAAR AG Disketten 1-800 und die AMOK-Disketten 1-106.
DM 39,90



Amiga Tools 2
Die Amiga Tools 2 enthält ausführbare FD-Programme aus vielen versch. Bereichen.
DM 59,–



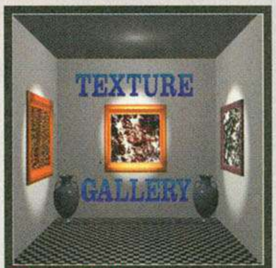
GoldFish 1 (Doppel-CD)
Fish-Disks 1–1000 sowohl gepackt als auch Ready-to-Run. Standard für CD-ROM-User.
DM 59,–



Gamers' Delight
40 kommerzielle Spiele aus allen Bereichen für jeden Amiga, CDTV und CD32!
DM 59,–



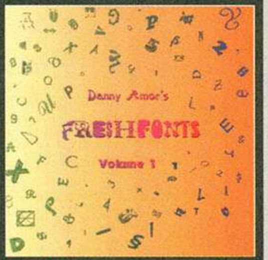
Megahits 5 (Doppel-CD)
Schwerpunkte: Grafik/DTP, ClipArts, Fonts; alle wichtigen Shareware-Grafikprogramme
DM 59,–



Texture Gallery
Mehrere 100 hochwertige 24-Bit-Texturen in den verschiedensten Formaten.
DM 89,–



Terra Sound
Die Klangbibliothek mit Modules, Midi-Files, Samples, Playern und Composern!
DM 54,–



Fresh Fonts I
ca. 200 Zeichensätze aus 7 Familien; für alle gängigen Textverarbeitungen und DTP-Programme. **DM 39,90**



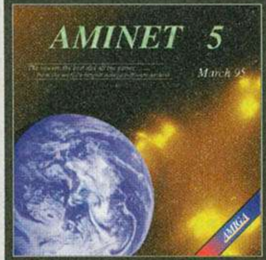
Meeting Pearls Vol. I
650 MB FD-Software aus allen Bereichen! Utilities, Spiele, PasTex, NetBSD, Fraktale u.v.m. **DM 9,90**



Amiga-CD Vol. 1
Diese CD-ROM enthält über 500 MB tolle Bilder und phantastische Animationen.
DM 19,80



RHS-DTP-Kollektion
ca. 600 MB an ClipArt (s/w und farbig), R-H-S ProfiFonts sowie Vektor und Bitmapfonts. Eine Fundgrube für jeden DTP-Anwender! **DM 49,–**



Aminet 5 - März 1995
Die 5. Ausgabe der beliebtesten Amiga CD-ROM-Serie mit 600MB Software aus den verschiedensten Bereichen.
DM 25,–



RHS Color-Kollektion
Top-CD-ROM mit 500 MB farbigen ClipArts, Bildern und Fonts, hochauflösenden Deko-Fonts u.v.m.
DM 59,–



Light ROM
Ca. 650MB 3D-Objekte, Bilder ... für Lightwave-Benutzer. Weiteres Material für Sculpt und Imagine enthalten.
DM 89,–



da capo
Mehr als 10.000 hochwertige Samples, 1400 Modules und ein Bonus-Audio-Track!
DM 39,95

CD-ROMS... CD-ROMS... CD-ROMS... CD-ROMS... CD-ROMS... CD-ROMS... CD-ROMS... CD-ROMS...

17 Bit Collection (Doppel-CD)	109,–	Cliptomania	89,–	Grafik CD (Geuther)	35,–	Photo Lite (Eureka) CD³²Photoworx	79,–
17 Bit Continuation	59,–	Collection Club Amiga Montreal	59,–	Graphics I Knowledge Media	59,–	Photoworx Professional	298,–
17 Bit Phase IV	59,–	Competition Pro CD32 Joypad	49,–	Hottest 5 Professional	59,–	Power Games	19,80
3D-Arena	49,–	Demo Collection	59,–	Imagine 3.0 Enhancer CD	128,–	R.H.S. DTP-Kollektion	49,–
Amiga Desktop Video CD	49,–	Demo Collection II	59,–	Lechner Collection	59,–	R.H.S. Erotik Kollektion	29,–
Amiga Tools	49,–	Demomania	29,–	Mathematik leichtgemacht	69,–	Raytracing Doppel-CD	59,–
AMOS PD CD	59,–	Deutsche Edition 1	19,80	Megahits Volume 1	19,80	Space & Astronomy	59,–
Animatic	24,95	Deutsche Edition 2	50,–	Megahits Volume 2	19,80	Top 100 Games A1200	49,–
Animationen	19,80	Emerald Mines - CD32	39,–	Megahits Volume 3	59,–	Top 100 Games CD32	49,–
Animazing (GIF)	24,–	Fonts CD Weird Science	39,–	Megahits Volume 4	79,–	Town of tunes	39,–
Arktis Edition Vol. 1	19,80	Games & Goodies	59,–	Multimedia Mega Bundle (5 CDs)	89,–	Ultimedia I & II (Doppel-CD)	59,–
Assassins	59,–	GIF Galaxy (Doppel-CD)	99,–	Multimedia Toolkit	69,–	Video Creator	49,–
CD Exchange Volume 1	59,–	GIFs Galore	49,–	Network CD	49,–	World of Amiga	49,–
CD-Caddy	24,–	Giga Graphic (4 CDs)	95,–	Nexus Prof. Multimedia Ref. Library	119,–	World of ClipArt	49,–
CDPD 1, 2, 3, 4	je 59,–	Giga-PD 3.0 (3 CDs)	95,–	Now That´s What I Call Games I, II	je 39,–	World of GIF	49,–
Clipart CD Weird Science	39,–	Gigantic Games 2	24,95	Pandora´s CD	29,–	World of Sound	49,–

CHIARI OFFICE · 1995

Händler bestellen bitte bei:

GTI
Grenville Trading
International GmbH
Zimmersmühlenweg 73
61440 Oberursel
Fon (0 61 71) 8 59 37
Fax (0 61 71) 83 02

Bestellen Sie bitte bei:

SCHATZTRUHE

Stefan Ossowskis Schatztruhe
Gesellschaft für Software mbH
Veronikastraße 33 · 45131 Essen
Fon (02 01) 78 87 78 · Fax (02 01) 79 84 47
Hotline: (02 01) 77 03 32
Email: stefano@tchest.e.eunet.de
Support-Mailbox: (02 08) 20 25 09

Versandkosten
Inland: DM 4,- V-Scheck, DM 8,- Nachnahme
Ausland: DM 8,- V-Scheck, DM 25,- Nachnahme

clariSSA V 1.1 spezial



Ein Muß für Animationsfans

Wandelt Einzelbilder und IFF-Anim5-Animationen einfach in schnellere clariSSA-Animationen um oder hängt sie aneinander.

Videospezialeffekte wie Umblendungen und Vorwärts-Rückwärtsbewegungen machen Ihre Animationen für den Zuschauer interessanter.

Das clariSSA-System beschleunigt Ihre Animationen durch ein eigenes Format. Es ist optimal für Aufzeichnung auf Video durch 50 Halbbilder pro Sekunde geeignet.

Mit ausführlicher Anleitung und Demoanimationen für den leichten Einstieg ins Programm. Viele Makros erleichtern Ihnen die Bedienung ganz erheblich.

Ab 24.5.95 bei Ihrem Zeitschriftenhändler!

AMIGA play

GROSSER SPIELETEIL 7/95

Spiele-Hits der AMIGA-Play-Leser

1. Siedler	*Blue Byte*
2. Biing!	*Magic Bytes*
3. UFO	*MicroProse*
4. Elite 2	*Konami/Gametek*
5. Bundesliga Manager Hattrick	*Software 2000*
6. History Line	*Blue Byte*
7. Sim City 2000	*Maxis*
8. Civilization	*Microprose*
9. Theme Park	*Bullfrog*
10. Pinball Illusions	*21st Century*



Die fünf glücklichen Gewinner unserer monatlichen Spiele-Hits-Auslosung stehen wieder fest: Je fünfmal **Lollypop,** gestiftet von **Softgold** gewinnen:

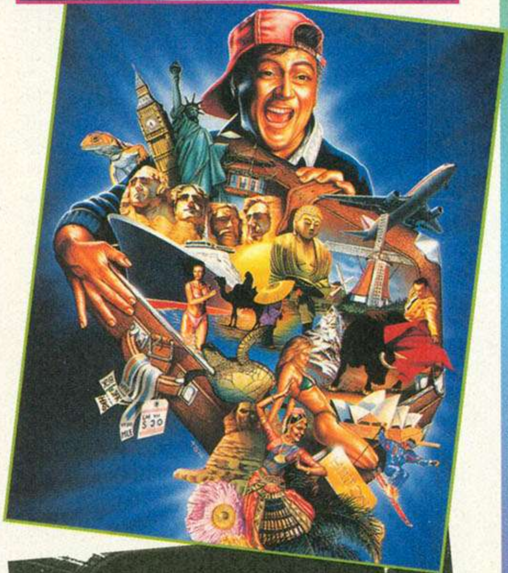
P. Lappnau, 24783 Osterrönfeld
J. Wolter, 22175 Hamburg
B. Polke, 38259 Salzgitter
T. Techmann, 29556 Suderburg
M. Berg, 79331 Teningen

Schicken Sie uns eine Postkarte mit Ihren drei aktuellen Lieblingsspielen. **Geben Sie dabei bitte Ihren Computertyp an, damit wir Ihnen das passende Spiel schicken können.** Wie immer haben wir fünfmal das »Spiel des Monats« zu vergeben; ein von uns in jeder Ausgabe gewähltes, brandaktuelles Spitzen-Game. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der MagnaMedia Verlag AG sowie deren Angehörige dürfen sich nicht beteiligen.

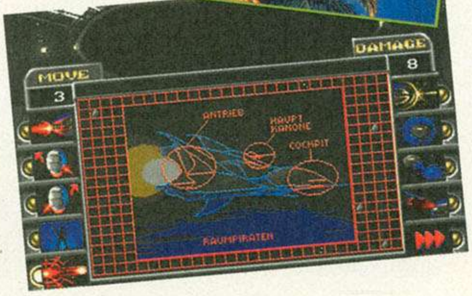
Ihre Postkarte schicken Sie bitte an:
MagnaMedia Verlag AG
AMIGA-Redaktion
Stichwort: Spiele-Hits
85531 Haar bei München

INHALT









3-D-SPIEL

Switchworld

Und noch ein Doom-Clone, diesmal angekündigt von Black Legend und auch schon mit den ersten Bildern ausgestattet. Das Spiel wird die bekannte 3-D-Perspektive bieten. Anders als in »Iron Gate« wird Switchworld nicht zugunsten der Geschwindigkeit die Grafik vernachlässigen. Dafür müssen die kleinen Amigas nicht etwa auf die 3-D-Metzelei verzichten. Auch Computer ohne AGA-Grafikchips kommen in den Genuß der Monsterhatz. Mit etlichen Optionen kann man die Geschwindigkeit erhöhen, wobei man dann allerdings bei der Grafik Abstriche machen muß. So läßt sich die Pixeldichte verringern oder auch die Textur der Decken beseitigen.

Damit man dem Ansturm der Aliens gewachsen ist, hat man unterschiedliche Waffen zur Verfügung, die obligatorische Schrotflinte



Bekannte Gesichter: Wer sich so benimmt, hat sich eine Ladung Blei redlich verdient – viel Spaß beim Ballern

wird wohl auch dabei sein. Dabei soll nicht nur die 3-D-Perspektive an IDs Verkaufserfolg erinnern, auch die Monster werden starke Ähnlichkeit aufweisen. Damit die sensiblen Jugendschützer nicht vor lauter Schreck ein Verkaufsverbot aussprechen, wird es wohl für den deutschen Markt eine entschärfte Version geben. Blutrünstige 3-D-Fans können sich ja immer noch bei Direkt-Importeuren oder auch in England versorgen. Im dritten Quartal soll das Spiel auf den Markt kommen.

AUTORENNEN

Wheelspin

Black Legend plant ein Autorennen, das das gerade erschienene »Super Skidmarks« in den Schatten stellen soll. Schräg von oben wird man die kleinen Flitzer bei ihren rasanten Fahrten durch verschiedene Kurse steuern können. Dabei soll die Spielbarkeit, die ja schon bei Skidmarks für Begeisterung sorgte, noch übertroffen werden.

Damit man nicht nur in einem Gefährt die verschiedenen Pisten bewältigen muß, darf sich der Spieler zwischen unterschiedlichen fahrbaren Untersätzen und einigen exotischen Rennfahrern entscheiden. Stark motorisierte Formel-1-Boliden sind genauso dabei wie



Durchgedreht: Hier führen die Buggies gerade ein gewagtes Überholmanöver in der Kuve vor

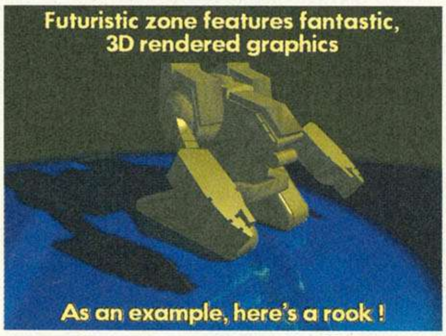
geländegängige Buggies. Wie üblich wird man das Automobil mit zahlreichen Extras (stärkerer Motor, bessere Bremsen) aufrüsten können. Voraussetzung ist natürlich, daß sich der Fahrer durch viele Siege die entsprechenden Preisgelder erkämpft.

Auch grafisch haben sich die Programmierer mächtig ins Zeug gelegt: Auf den AGA-Amigas sollen die blitzschnellen Gefährte in voller Farbenpracht erstrahlen, die farbarmen Modelle müssen mit anderen Spielen Vorlieb nehmen. Dazu wird es noch anspruchsvolle Streckenführung durch ansehnliche Landschaften geben. Was sich die Programmierer sonst noch an Extras ausgedacht haben, werden wir im dritten Quartal 1995 wissen, wenn das Spiel verkauft wird.

STRATEGIESPIEL

Chess Through The Ages

Daß Schach auf eine lange und erfolgreiche Entstehungsgeschichte zurückblicken kann, ist bekannt. Black Legend hat diese Tatsache berücksichtigt, und seinem Schachsimulator »Chess Through The Ages« unterschiedliche Figurensätze spendiert. Von antik bis futuristisch wird das Design der Spielfiguren reichen. Teils werden Mensch und Tier die 64 Felder bevölkern, teils sind es polierte Roboter, die aufeinander einschlagen. Dabei soll besonders das 3-D-Design der Spielfiguren für



Hochglanz: In perfektem Raytracing-Design gelingt der Angriff auf den Roboter-König gleich nochmal so gut

Begeisterung sorgen. Aber auch strategisch und taktisch wird das Spiel etwas zu bieten haben: Mit umfangreichem Eröffnungswissen, raffinierten Kombinationen und strategischer Weitsicht will der Computer seinem menschlichen Gegenüber zusetzen.

Die Spielfiguren sollen sich je nach Epoche und Design mehr oder weniger elegant über das Schachbrett bewegen, möglicherweiser werden sogar animierte Kampfsequenzen das Auge des Spielers erfreuen. Ob die Dame auch so schön mit dem Hinterteil wackeln wird, wie im Vorbild »Battlechess«, stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest. Im dritten Quartal 1995 werden wir mehr wissen.

JUMP-AND-RUN

Ruffian

Für Amiga-Spieler, die von der zivilisierten Großstadt genug haben, ist das Urwaldkind Ruffian genau das richtige. Zwar wird die Hauptperson des Spiels gelegentlich gegen die Regeln des guten Geschmacks verstoßen, aber wer braucht so etwas im Dschungel schon? Und so bewegt sich der Pixel-Held spuckend und mit Schleimkugeln um sich werfend durch das Unterholz, wo er ständig von diversem Getier angegriffen wird. Die gesamte Flora und Fauna hat sich gegen den Kämpfer



Urwaldheld: Der ruppige Ruffian wird sich zwischen starken Affen und fleischfressenden Pflanzen aufhalten

verschworen, Gorillas und Reptilien wollen ihm an den Kragen und vor allem haben giftige Riesenspinnen ihre Netze aufgespannt. Auch die Pflanzenwelt läßt sich nicht lumpen und setzt dem Wildfang ordentlich zu.

Gelegentlich wird man den Widersachern auch ausweichen können. Tarzans Enkel kann sich bei Bedarf an einer Liane über schwierige Stellen hinwegschwingen oder mit einem gewagten Sprung über den nächsten Abgrund setzen. Gegen besonders lästige Angreifer hilft dann immer noch der bekannte »Sprung auf den Kopf«, der bisher noch jeden Bösewicht platt gemacht hat.

Eine spezielle AGA-Version wird es nicht geben, die knallbunte Grafik wird in 32 Farben leuchten. Dafür bekommt man dann auch auf allen Systemen gleichermaßen rasant scrollende Bilder zu sehen. Bis zum Weihnachtsgeschäft will Grandslam den Raufbold auf dem Amiga ins Rennen schicken.

Spielzeug, das Eigenleben entwickelt, hat Tradition. So balletthaft-elegant wie die bekannten »Nußknacker« bewegt sich die Holzpuppe »Lolly« zwar nicht, dafür muß sie aber zahlreiche Abenteuer bestehen.

von Carsten Borgmeier



JUMP-AND-RUN

Lollypop

Wunder dauern bekanntlich etwas länger. Ursprünglich gedachte Rainbow Arts, die Amiga-Welt Weihnachten 1993 mit »Lollypop« zu beglücken. Entzückt von ihren funkelnagelneuen Pentium-PCs warf die skandinavische Programmierertruppe »Brainbug« jedoch kurzerhand alle Veröffentlichungspläne über den Haufen. Um so erfreulicher, daß die zuckersüße Holzpuppe Lolly ihre Abenteuer mit eineinhalbjähriger Verspätung doch noch im Commodore-Lager besteht. In einer Spielzeugfabrik wartet Lolly auf den Laster, der sie ins nächste Spielwarengeschäft karrt. Kurz vor der Auslieferung erweckt ein Blitz Barbies kleine Schwester zum Leben. Wie unsereins plagen die kleine Göre ganz menschliche Begierden. Nacht für Nacht träumt sie von Schokoriegeln und üppigen Sahnetorten. Immer wieder spukt Lolly die Phantasiestadt Candy Hill durch den hübschen Holzkopf. Hier wächst Zuckerwatte auf Bäumen und liegen Kalorienbomben auf der Straße. Herrscher über das Schlaraffenland ist ein gewisser Sugar Babe. Selbiger hütet die Süßigkeiten wie seinen Augapfel.



Schleckermaul: Das ist das Ziel von Lollypops Wünschen – jede Menge Süßkram



Traumtänzer: Im »Dreamland« tritt die Holzpuppe passend zur Umgebung im modischen Nachthemd auf

Als die tapsige Heldin zum Durchmarsch durch acht plattformlastige Level aufbricht, ahnt sie nicht, welche Gegner ihr der Fiesling entgegenwirft. Zunächst steht die Flucht aus der Fabrik auf dem Programm. Per Joystick, Tastatur oder Sega Joypad lotst der Spieler sein Bildschirm-Ich von rechts nach links. Passend zur niedlichen Story schleppt Lolly keine schweren Waffen, sondern einen unbegrenzten Vorrat von Lutschern mit sich herum. Wenn das nicht mehr hilft, setzt auch eine Schrotladung Zucker die Miniaturpanzer und Stoffteddys außer Gefecht.



Eiskalt: In dieser verschneiten und vereisten Umgebung kommt die Puppe gelegentlich kräftig ins Rutschen

Heutzutage kommt kein Jump and Run mehr ohne Extras aus. Bei Lollypop verstecken sich die begehrten Boni in Schatzkisten, die entweder gut sichtbar herumstehen oder erst durch Beschuß zum Vorschein gebracht werden müssen. Dreimal läßt sich der tödliche Dauerlutscher aufrüsten. In voller Pracht schwirren gelegentlich bunte Zuckerstangen in alle Richtungen um die Hauptdarstellerin.

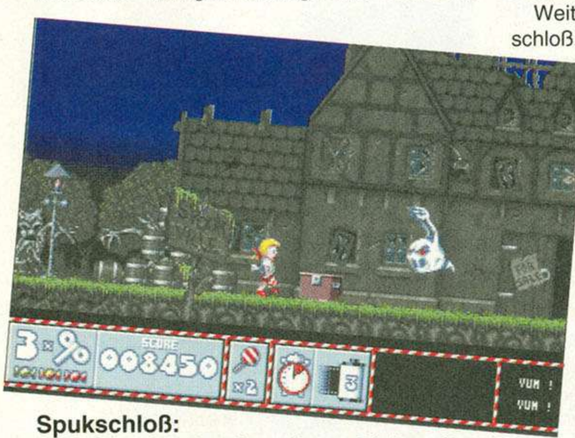
Derlei exquisites Equipment nützt nur etwas, wenn man zwischendurch auch seine grauen Zellen ein klein wenig anstrengt. Rätsel lauern in Gestalt von Schaltern, die Aufzüge



Festmahl: Hier gibt es viel zu essen, trotzdem ist es nicht ganz das, was Lollypop sich vorgestellt hat

aktivieren und Schlüsseln zum Öffnen von Türen. Hinter der Pforte schlummert gelegentlich ein Extra-Level. Während derartige Bonusrunden gewöhnlich nur der Aufstockung des High-Scores dienen, bilden sie bei Lollypop das Salz in der Suppe. Gerade die Unterebenen beherbergen nämlich alle Teile eines Puzzles. Nur wer das vierteilige Bild zusammensetzt, bekommt den unvermeidlichen Obermotz zu Gesicht.

Doch halt, vor dem Schlagabtausch mit dem riesigen Gorilla haben die Programmierer zahlreiche Unwägbarkeiten gesetzt. Löcher im



Spukschloß: Hier wird's gruselig, dieses kleine Gespenst gibt's auch in größerer Ausgabe

Boden, Riesengewichte, die von der Decke purzeln, Speere und Säuretropfen zehren an der knappen Lebensenergie. Noch dazu entpuppen sich manche Extras als böse Mogelpackung. Manchmal verdreht so ein »Goodie« kurzerhand die Steuerung oder bedeutet eine Giftflasche das Aus.

Angesichts solcher Gemeinheiten und Förderbänder, die geradewegs in einen Abgrund führen, mutet der erste Showdown geradezu lächerlich an. Ungeschickte Zeitgenossen bomben den fast bildschirmgroßen Plüschaffen via Sprengsatz ins Speicher-Nirvana. Sobald die Sprengladung zündet, knipst Lolly ein Foto. Zwischen den Levels darf man die



Aufenthalt im Regenwald: Hoffentlich ist die Puppe lackiert, damit das Holz nicht leidet oder die Farbe zerfließt

Schnappschüsse betrachten. Als kleine Erinnerung bleibt einem des weiteren der sechsstellige Zugangscode.

Danach steigt die quirlige Heldin hinab in die örtliche Kanalisation. Erstmals scrollt der Screen munter in acht Richtungen. Durch die neugewonnene Bewegungsfreiheit wächst sich Lollyop zum waschechten Action-Adventure aus. Fledermäuse planen ihre Attacken von Felsvorsprüngen aus. Am Boden krabbeln Würmer und Fässer kugeln herrenlos durchs Gelände. Giftgrüne Säureseen überquert nur, wer pixelgenau auf die schwankenden Plattformen hopst. Schon der kleinste Fehltritt kann ins Auge gehen: Etliche Fallgruben begrüßen die hurtige Holzpuppe mit spitzen Stacheln. Schweißgebadet nimmt der Spieler am Ende einen Unterwasser-Gott unter Beschuß. Dessen berechtigter Zorn führt zu akutem Steinschlag, ausweichen lautet die Devise.

Weiter geht's in einem waschechten Spukschloß. Hinter den Burgmauern locken Extras en masse. Dummerweise bewachen Untote und Gespenster die Beute. Gegen den Kerkermeister hat man zu allem Überdruß nur mit der richtigen Ausrüstung eine Chance. Wer mit den drei Bildschirmauftritten sparsam umgeht, der bekommt vielleicht noch den Regenwald oder gar die Traumwelt zu Gesicht. In beiden wechselt die Monsterschar passend zur Umgebung. Zwischen saftigen Dschungelsträuchern wuchern bedenklich dicht Flora und Fauna. Lollys Alpträume würden so manchem Psychotherapeuten den Lebensunterhalt sichern.

Inmitten psychodelischer Farbmätzchen droht Unheil von riesigen Kleiderschränken und fliegenden Stühlen. Derartige Absonderlichkeiten bleiben bis zum Endkampf mit Sugar Babe persönlich die Regel.

Kenner der PC-Version bemerken am Amiga dezente Unterschiede: Durch stetiges Drücken nach unten kann das Püppchen nach unten linsen. Nützlich ist das Zusatzfeature allemal, immerhin umfaßt das ganze Programm rund 1300 Bildschirmseiten. Ganz so üppig wie die 28 Level – Abstecher in Unterabschnitte mitgezählt – kommt die handwerkliche Seite nicht daher. Bestes Beispiel die High-Scores: Gespeichert wird die Liste nur bei vorheriger Installation der fünf Disketten auf der Festplatte. Dann allerdings benötigt der pappsüße Ge-



Es geht aufwärts: Wer weiß, was für unerfreuliche Überraschungen den Spieler dort oben erwarten

schicklichkeitstest stolze 2 MByte Speicher. 1,5 MByte reichen für den reibungslosen Betrieb mit Zweitfloppy aus, 500er mit nur 1 MByte sehen alt aus. Auf ihnen fliegen zwar ebenfalls die Lutscher, da aber Zweitlaufwerke außen vor bleiben, wartet harte Arbeit als Discjockey. Und das sogar mitten im Level. *rk*

SPIEL DES MONATS

MEINUNG

Hut ab, eine derart gelungene Umsetzung der PC-Version hätte man Rainbow Arts kaum zugetraut. Alle Level entsprechen bis auf den kleinsten Pixel dem PC-Bruder. Sogar das aufwendige Mehrebenen-Scrolling in der Spielwarenfabrik haben die Programmierer mit reingepackt. Fast geht die Konsequenz dieser Konvertierung schon wieder einen Schritt zu weit. Lollypop ist auch auf dem Amiga immer noch ein eher gemächliches Jump-and-Run, wie es für PCs halt typisch ist. Heftigere Adrenalinschübe hält das Gameplay kaum parat. Die groß angekündigten Bonusrunden sind für Profis pure Gängelei. Schließlich muß man ja eh jeden Abschnitt abgrasen, um alle Puzzleteile aufzustöbern. Dafür gibt es als Herausforderung eine pingelige Kollisionsabfrage und etliche unfaire Stellen, an denen nur ein beherzter Sprung ins Nichts weiterhilft.

Schade, daß der spritzige Soundtrack und die eher mittelprächtige Geräuschkulisse nur getrennt voneinander erklingen. Dank verschachtelter Level, nützlicher Paßwörter und der bonbonbunten Grafik kommt der Spaß trotzdem nie zu kurz. Vor allem der Abstecher ins Spukschloß ist eine Augenweide, ganz besonders die drolligen Gespenster. Gute Jump-and-Runs sind in den vergangenen Monaten leider rar geworden. Nicht zuletzt deshalb hat sich Lollypop den Titel »Spiel des Monats« redlich verdient.

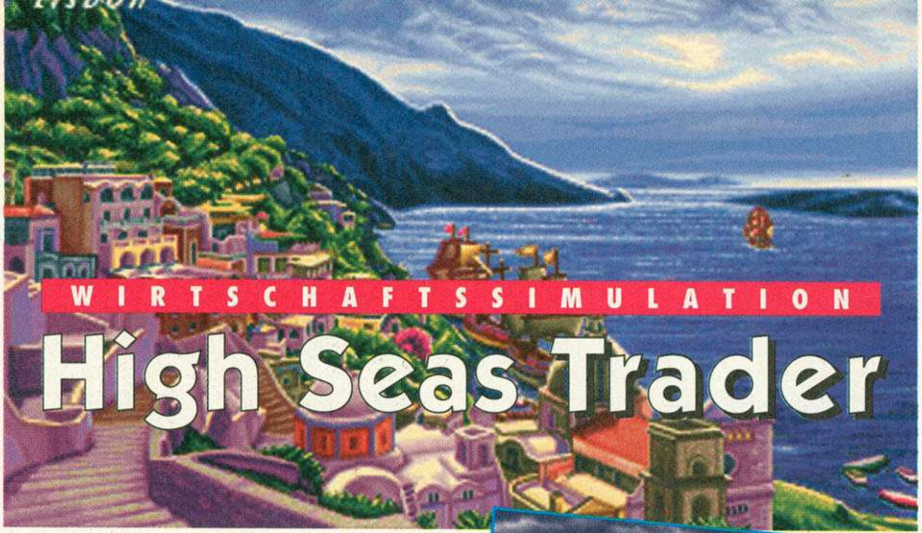
Lollypop

AMIGA-PLAY 7/95 — **85 %** (sehr gut)

Grafik: **85 %** Sound: **70 %**

Festplatte: ca. 4 MByte
RAM: ab 1 MByte
☒ A 500: ☒ A 2000: ☒ A 3000
☒ A 1200: ☒ A 4000:
Preis: ca. 60 Mark
Anbieter: Fachhandel

AMIGA play TEST



WIRTSCHAFTSSIMULATION

High Seas Trader

von Thomas Holle

Als »Hochseehändler« übernimmt man in dieser Wirtschaftssimulation die Rolle eines holländischen, französischen, spanischen, englischen oder portugiesischen Handelskapitäns im 17. bis 18. Jahrhundert. Mit 5000 Goldstücken und einer kleinen Handelsflotte ausgestattet, startet man seine Karriere als Krämer und arbeitet sich über vier Stufen bis zum Viscount empor.

Der gesellschaftliche Rang hängt von der erreichten Einstufung in den vier Kategorien Mut, Ehre, Treue und Adel ab. Mutig ist ein Kapitän, der viele Seegefechte gegen Piraten und Schiffe feindlicher Nationen gewinnt. Wer aus Barmherzigkeit einen Passagier mitnimmt oder großzügig einem anderen Schiff hilft, beweist sein Ehrgefühl, solange er sich nicht auf Schmuggler einläßt und sich so bei der Obrigkeit unbeliebt macht.



Stadtidylle: Qualität hat ihren Preis, soviele Farben gibt es nur für AGA-Computer

MEINUNG

High Seas Trader wartet mit einer im Genre der Handelssimulationen neuartigen 3-D-Seefahrtroutine auf, durch die Annäherungen an einen Küstenstreifen sehr realistisch wirken. Trotz der stark an Sid Meiers »Pirates« erinnernden Spielatmosphäre wird dessen Faszination und Langzeitmotivation nicht erreicht. Daran sind nicht nur Programmfehler und die schludrige Konvertierung der deutschen Bildschirmtexte schuld. Da sich viele der ansehnlich gezeichneten Schauplatzgrafiken nur durch unwesentliche Details unterscheiden und auch keine abwechslungsreichen, wirklich interessanten Missionen vorkommen, macht sich trotz weltumspannender Handelsmöglichkeiten schnell Langeweile breit. Die regelmäßigen Echtzeit-Seekämpfe werden ebenfalls bald Routine. Außerdem wiederholen sich sämtliche Melodien der ortsgebundenen Musikbegleitung in so kurzen Intervallen, daß man sie nach kurzer Zeit abschaltet. Auf die stimmungsvollen Soundeffekte sollte man jedoch nicht verzichten.

Der Treue werden alle Aktionen zugunsten des Vaterlandes zugerechnet, wie der Transport heimischer Spione oder das Angreifen feindlicher Schiffe. Weit gereiste Kaufleute steigen im Ansehen des Adelsstandes und festigen ihren Ruf durch den Ankauf teurer Kunstschätze und Wertgegenstände, die in einem pompösen Landgut zur Schau gestellt werden.

Das nötige Kapital wird im weltweiten Handel mit 62 Häfen erwirtschaftet. Zu jedem dieser Ankerplätze, die von kleinen Siedlungen bis zu bedeutenden Städten reichen, gehören eine Schenke, ein Markt, eine Bank, ein Kartenhaus und ein Dock. Hier kann man Neuigkeiten erfahren, Soldaten, Seeleute und Schiffsjungen anheuern, 15 verschiedene Waren, wie Alkohol oder Waffen, kaufen und verkaufen oder auch Geldreserven anlegen. Wer sein Schiff mit Material und Nahrungsmitteln ausrüsten oder nötige Aus- und Verbesserungen durchführen lassen will, aber auch, wer ein neues, vorzugsweise größeres oder mit effektiveren Kanonen ausgestattetes Schiff erwerben will, ist hier an der richtigen Adresse.

Sobald an Land alle Reisevorbereitungen getroffen wurden, begibt sich der Kapitän in



Wieder an Land: Kaum hat man wieder festen Boden unter den Füßen, muß man wieder in See zu stechen



Schöner Ausblick: Von der Mastspitze aus sieht der Seemann ein ganzes Stück weiter als auf Meereshöhe

seine Kajüte. Dort veranlaßt er Reparaturen, legt Rationen und Entlohnung seiner Mannschaft fest und hat Zugriff auf Optionen, wie das Laden und Speichern von Spielständen. Auf einer scrollenden Weltkarte läßt sich mit neun Wegpunkten ein Kurs festlegen, den man anschließend mit der Hand am Steuerrad und einem Auge auf dem Kompaß einhält oder vom Steuermann automatisch im Zeitraffer nachfahren läßt.

Bei Begegnungen mit anderen Schiffen gibt ein Blick durch das Fernrohr Auskunft über



Auf hoher See: Die Segel-Perspektive ist das Besondere an der Wirtschaftssimulation

deren Typ und Nationalität. Piraten greifen meist an, wodurch automatisch in den Kampfmodus gewechselt wird. Nun liegt's am Kapitän, ob er durch geschicktes Manövrieren, gezielten Einsatz der Kanonenbatterien und Entern den Kampf für sich entscheidet. Wahlweise übernimmt auch der Computer das Kommando, wobei hauptsächlich die Kräfteverhältnisse über den Ausgang eines Gefechts entscheiden.

Trotz der Unterstützung von Zweitlaufwerken läßt sich High Seas Trader nur von einer Festplatte flüssig spielen. Den vier Disketten liegen zwei ausführliche, einwandfrei ins Deutsche übersetzte Handbücher bei. Leider enttäuschen die Bildschirmtexte mit ungeschickten Abkürzungen. Über Ränder laufende, teils unleserliche Schrift und fehlende »ß« geben ein armseliges Bild ab. Wer etwas Englisch versteht, sollte also lieber zum Original greifen. Völlig unverständlich ist es, wieso auch dort das ohnehin simple durch einen Kräftebalken angezeigte Gerangel beim Entern entgegen der Anleitung nicht funktioniert. Ohne Möglichkeit zum Rückzug vom Kampf bleibt einem nichts anderes übrig, als den Computer vollautomatisch über Sieg oder Niederlage entscheiden zu lassen. *rk*

High Seas Trader

AMIGA-PLAY 7/95 — **65%** (befriedigend)

Grafik: **75%** Sound: **65 %**

Festplatte: ca. 3 MByte
RAM: 2 MByte Chip-RAM
☐ A 500: ☐ A 2000: ☐ A 3000
☒ A 1200: ☒ A 4000:
Preis: ca. 80 Mark
Anbieter: Fachhandel



AUTORENNSPIEL

Super Skidmarks

von Carsten Borgmeier

Motoren heulen, Reifen quietschen und in der Luft hängt ein Hauch Benzin – herzlich willkommen zu Skidmarks. Vor zwei Jahren sorgte das launige Autorennen erstmals für Schlagzeilen. Aus dem Nichts preschte Acid Software an die Spitze der britischen Amiga-Charts.

Anstatt mit sieben individuellen Mitstreitern steuern alle Fahrer in der Speicher-Grundausstattung die gleiche Karre. Auf den zwei Auto-Disketten schlummern acht Boliden. Ideal für Einsteiger ist der Mini-Cooper: Wendig, stabil und mit guter Kurvenlage ausgestattet, verzeiht das rote Energiebündel so manchen Fahrfehler. Für den Geschwindigkeitsrausch wartet ein Formel-1-Bolide in der Box. Wer statt Michael Schumacher lieber dem Bauern von nebenan nacheifert, klettert auf eine sprintstarke Kuh und muht die Konkurrenz bei Überholmanövern frech an. Wem der Sinn nach Skurrilerem steht, der bastelt sich mit dem Tool »Imagine 2« kurzerhand sein eigenes Vehikel.



Kreisverkehr: Hier fliegt man leicht aus der Kurve, der Computer kann's oft besser

Platz für die Kreation aus dem Renderer bieten die übersichtlichen Menüs bereits. Super Skidmarks erweist sich bei näherer Betrachtung als wahres Do-it-yourself-Spiel. Phantasie und einen Sampler vorausgesetzt, erschallen hausgemachte Effekte aus dem Lautsprecher. Wie das geht, erklärt die kurze Anleitung genauso wie den Bau eines Vierspieleradapters. Tritt ein Quartett zum Rennen um die 24 Rundkurse an, muß man sich entscheiden: Entweder der Bildschirm wird in zwei (übersichtlich) oder drei (popelig) Teile gesplittet oder die Spieler hinterlassen ihre Asphaltspuren auf demselben Screen.

Rutscht dann einer der Teilnehmer aus dem Sichtfeld, hagelt es Strafpunkte. Kleiner Trick am Rande: AGA-Amigas zaubern die Pisten auf Wunsch in High-Res auf den Monitor. Den besseren Überblick erkauft man mit fingernagelgroßen Sprites. Zeitgenossen, denen ihr Augenlicht über alles geht, ziehen daher die gröbere Standardauflösung vor. An Steigungen verliert das Fahrzeug an Tempo, Gefälle beschert einen satten Geschwindigkeitsschub. Kennern des Ur-Skidmarks kommt das erste Dutzend Kurse merkwürdig bekannt vor. Kein Wunder, die Strecken sind mit dem Original hundertprozent identisch. So qualmt der Gummi also wieder in Wüsten und sattgrünen Waldregionen. Abgesehen vom einfachen Achter stellt die Streckenführung enorme Anforderungen an das Gedächtnis. Kreuzungen, Schanzen und Einbahnstraßen fordern volle Konzentration.



Rinderwahnsinn: Tierfreunde können ihr Gefährt auch als Kuh verkleidet durch den Parcours steuern

Auch Modem-Besitzer kommen nicht zu kurz. Bei Vernetzung zweier Rechner besteht das Feld im Idealfall aus acht menschlichen Rasern. Angesichts der sensiblen Stick-Steuerung empfiehlt sich für Einsteiger das unverbindliche Fahrvergnügen im Match-Modus. Profis brettern durch das Championship-Spiel. Siegreich bleibt hier nur, wer in fünf von sechs Wettbewerben als erster die Ziellinie überquert.



Hochauflösend: Den besseren Überblick erkauft der Spieler mit kleineren Autos

Bei aller Nähe zur Realität kommt der Humor nie zu kurz. So birgt das Hauptmenü doch tatsächlich so eine Art Wohnwagen-Rallye. Vier Teams kurven samt Anhänger um einen Schlammkurs. Für Erheiterung sorgt vor allem die katastrophale Kurvenlage der Gespanne. Weniger witzig: Hauptprogramm und Autodisketten von Super Skidmarks parken problemlos auf der Festplatte, die vier Kursdisketten wandern bei Bedarf in eines der angeschlossenen Diskettenlaufwerke. Selbst der Hersteller hat diesen Lapsus bereits erkannt. Registrierte User erhalten in wenigen Wochen eine überarbeitete Installationsroutine. Mit gleicher Post flattert einem die erste Ausgabe von »Skidmark Racer« ins Haus. Unter anderem enthält das (englische) Fanzine Interviews mit den Programmierern und Preisausschreiben für Kurs- und Autokonstrukteure. Acid Software plant, die besten Eigenentwicklungen im Herbst als Data-Disk zu veröffentlichen. *rk*

MEINUNG

Zugegeben, die Grafik ist eher funktionell als farbenfroh und die Motorengeräusche klingen wie ein kaputter Rasenmäher. Trotzdem werden Auto-Fans für Super Skidmarks jede noch so teure Konsole in der Ecke stehen lassen. Steuerung, Fahrgefühl und das Streckendesign sind einfach eine Klasse für sich. Kreativen Köpfen eröffnet Acid Software ein riesiges Betätigungsfeld. Eigene Autos, Sounds und Strecken verleihen der Raserei die persönliche Note. Für die kleinen Gimmicks – während der kurzen Ladezeiten steht eine Partie Pong an – verdienen die Neuseeländer glatt den Weltmeistertitel. Zum Tip der Redaktion hat's trotzdem nicht ganz gereicht, denn die Neuerungen halten sich im Vergleich zum Vorgänger in recht engen Grenzen.

Super Skidmarks

AMIGA-PLAY 7/95 — **80 %** (gut)

Grafik: **60 %** Sound: **55 %**

Festplatte: ca. 2,5 MByte
RAM: 1 MByte
✗ A 500: ✗ A 2000: ✗ A 3000
✗ A 1200: ✗ A 4000:
Preis: 65 Mark
Anbieter: BlitzBasic Distribution, Theodor-Heuss-Ring 19-21, D-50668 Köln, Tel. (02 21) 7 71 09 22, Fax (02 21) 7 71 09 40

AMIGA play TEST



von Carsten Borgmeier

Es gibt Bundesliga, Speditions- und Hotelmanager – warum nicht auch der Touristikbranche eine eigene Wirtschaftssimulation spendieren? Gedacht, getan. Kaiko eröffnet mit »Flamingo Tours« das digitale Reisebüro für zu Hause. Maximal vier Manager starten mit einer bescheidenen, kleinen Filiale ins große Geschäft. Sobald sich der Finanzjongleur für eines von sechs Portraits entschieden und seinen Namen eingetippt hat, betreibt er Gewinnmaximierung im großen Stil. Auf den drei Schwierigkeitsstufen herrscht verschieden starker Geldmangel. Zunächst reicht die Knete in jedem Fall nur für einen klapprigen Kleinbus. Abstecher auf fremde Kontinente fallen somit vorerst flach. Nicht verzagen, auch die heimischen Regionen schlagen bei treffsicherer Vermarktung Freizeithungrige in ihren Bann. Auf der Weltkarte kundschaftet man Unterbringungsmöglichkeiten an Nord- oder Ostsee und im benachbarten Ausland aus.

Wer als Zielgruppe arme Studenten oder Rentnerkränzchen anpeilt, belegt großzügig Betten in kleinen Pensionen. Qualitätsbewußte Anbieter sichern sich ein kleines, feines Kontingent an Schlafstätten im besten Haus am Platze. Für den Fall, daß nicht alle Plätze Abnehmer finden, drohen saftige Konventionalstrafen. Folglich rührt der Spieler um so entschlossener die Werbetrommel für sein Unternehmen. Prospekte und Zeitschriftenanzeigen sind zwar von beschränkter Reichweite, reißen dafür jedoch auch kein so großes Loch in die Geldbörse wie Rundfunk- oder TV-Spots. Schnell noch den Kontostand gecheckt und Trends am Markt analysiert, das wär's auch schon für die erste Runde, sprich Monat eins, gewesen. Wenn das Preis-Leistungs-Verhältnis paßt, rennen einem in den nächsten Wochen Touristen die Bude ein. Eingenommenes Kapital gibt der investitionsfreudige Manager mit vollen Händen aus. Wie wär's beispielsweise mit einem komfortableren Bus oder Pauschalangeboten für kurze Kuraufenthalte? Wem der Sinn nach Größerem steht, der nimmt eines der siebzig Reiseziele auf dem Globus in seinen Katalog auf. Nun nützt es herzlich wenig, mit sonnigen Sandstränden zu locken, wenn kein Flugzeug in den eigenen Diensten steht. Für den Freund moderner Survival-Tours parkt beim Charterunternehmen eine preiswerte sowjetische Tupolew auf dem Rollfeld.



Fernweh: Der Reise-Manager muß für sein Geld hart arbeiten, damit die Kunden ihren Spaß haben



Werbetrommel: Bevor der Rubel rollt, muß die reiselustige Kundschaft erst angelockt werden



Weltreise: Bei soviel Wasser zwischen den Inseln empfiehlt sich eine Kreuzfahrt auf einem Luxus-Dampfer

Absturzfreie Ferien versprechen dagegen bewährte Boeings oder gar eine waschechte Concorde. Besonders zufriedene Kunden greifen in der Ferne schon mal zu Papier und Bleistift und schreiben einen Lobesbrief an das Reisebüro. Trudelt eine der hübsch digitalisierten Postkarten in der Firma ein, bedeutet das Punkte für den High-Score. Je mehr, um so besser, schließlich wird die Bestenliste für die Nachwelt genauso auf Diskette verewigt wie fünf Spielstände.

Wenn nicht einmal Ramsch- und Last-Minute-Offerten mehr Anklang finden, hält nur noch eine Finanzspritze der Bank den Pleitegeier auf Distanz. Schon so mancher verzweifelte Jungunternehmer hat in seiner Not teure Kreuzfahrtschiffe gemietet und so den Reibach seines Lebens gescheffelt. Andererseits zeigt die Erfahrung, daß bei Zufallsereignissen wie Streiks die Gewinne davonschwimmen. Für diesen Fall schwingt der Konkursverwalter sein Zepter, noch ehe das Touristikimperium schwarze Zahlen schreibt. *rk*

MEINUNG

Flamingo Tours fehlt, was die erste Wirtschaftssimulation aus dem Hause Kaiko so spritzig machte: frische Ideen. Im Gegensatz zum kurzweiligen Software Manager erinnert die staubtrockene Reiseplanung fatal an Schlaftabletten wie den gefürchteten »Steigenberger Hotelmanager« von Bomico. Nach wenigen Spielmonaten erstarrt das Touristikgeschäft bereits in Routine. Hier ein Hotel anmieten, da einen Jet chartern und obendrauf kräftig Werbung – mehr geht nicht. Von den netten Postkarten einmal abgesehen ist die Grafik nicht gerade der letzte Schrei. Nach der Devise »besser bunt als übersichtlich« kleistern die Programmierer jedes noch so vollgestopfte Menü mit knalligen Farben zu. Um Zahlen einzustellen, beharkt man ständig winzige Buttons, vom Ziffernblock wird kein Gebrauch gemacht. Ganz so schlecht, wie sich das jetzt vielleicht anhört, ist Flamingo Tours aber auch wieder nicht, vor allem, wenn vier Veranstalter um die Kundschaft buhlen.

Flamingo Tours

AMIGA-PLAY 7/95

60% (befriedigend)

Grafik: **45%** Sound: **40 %**

Festplatte: nein
RAM: 1 MByte
☒ A 500: ☒ A 2000: ☒ A 3000
☒ A 1200: ☒ A 4000:
Preis: ca. 80 Mark
Anbieter: Fachhandel



Klingt gut: An der Optik hat sich nichts geändert, dafür gibt's auf der CD viel neue Musik und Soundeffekte

SIMULATION

Pinball Illusions

von Carsten Borgmeier

Flipper-Faszination auf CD: Nach der Standard-AGA-Fassung erstrahlen die drei nagelneuen Tische von Pinball Illusions nun auch auf Silberscheibe. Für das CD³² ersetzte 21st Century Entertainment die ohnehin knappe Anleitung durch ein Online-Manual. Neugierige ziehen sich Hintergrundinformationen zu Tischen und Tastenbelegung also nicht mehr vom Handbuch, sondern direkt am Bildschirm rein.

An den drei Spielfeldern wurde kein Pixel neu gepinselt. Für alle, die den Test in AMIGA-Magazin 4/95 verpaßt haben, hier noch einmal der foltte Dreier im Schnelldurchlauf. Wie seine beiden Brüder »Babewatch« und »Extreme Sports« steckt »Law and Justice« voller Rampen, Buffern, Ballfallen und kleinen Bonusspielen. Drei Schläger halten die Kugel auf Kurs. Trudelt das Geschoß auf den Auslauf zu, hilft womöglich ein beherzter Schubser am Gerät (Vorsicht, TILT!).

Da die Tische mittlerweile auch ein wenig zur Seite scrollen, darf man mit den Seitentastern seines Joypads links und rechts bis zum Tilt rütteln. Wie es sich für eine reinrassige Multimedia-Produktion gehört, wurde der gesamte Sound in digitaler Qualität aufgezeichnet. So erklingen bei Law and Justice schwere Pianoklänge, die an einen Mafia-Thriller erinnern. Für den Aufreißer-Flipper Babewatch sampelte die Programmierertruppe Digital Illusion sommerliche Strand-Musik und markige Machosprüche.

Freunde von Grunge and Crossover setzen ihre Gehörgänge mit den harten Gitarrenriffs von »Extreme Sports« in Wallung. Eines hat das Trio gemeinsam: Wer bestimmte Ziele mehrmals abschießt, darf mit drei Kugeln gleichzeitig jonglieren. Im Multiball-Modus folgt die imaginäre Kamera immer dem Silberball, der in der Nähe eines Schlägers kullert. Wem das zu hektisch ist, der drückt das Steuerkreuz kurz nach rechts und aktiviert die höhere Auflösung – genau das richtige für 17-Zoll-Monitore. Auch auf Disketten-Luxus wie speicherbare High-Scores muß man übrigens nicht verzichten. Dafür sorgt das Mini-Ram im CD³². *rk*

MEINUNG

Pinball Illusions schlägt den Spieler auch auf CD³² in Sekundenschnelle in seinen Bann. Kaum hat man sich mit der simplen Controller-Belegung zurechtgefunden, flitzen die Kugeln rasant durch die Rollbahnen. Kleinere Nachteile wie die im Vergleich zur Festplatte langen Ladezeiten fallen während der wilden High-Score-Jagden nicht weiter negativ auf. Unglaublich, wie viele kleine Hits, Jingles und Sprachfetzen auf der CD schlummern. Immer wieder wandert der Silberling in die heimische Hi-Fi-Anlage, so perfekt klingen die 38 Tracks.

Pinball Illusions CD

AMIGA-PLAY 7/95 — **85%** (sehr gut)

Grafik: **90%** Sound: **95 %**

Preis: ca. 70 Mark
Vertrieb: Fachhandel

SPORTSPIEL

Premier Multi-Edit-System

von Carsten Borgmeier



Neuer Club: Wer mit den Daten seines alten Vereins nicht zufrieden ist, kann mit dem Edit-System neue eintragen

Was dem deutschen Fußballnarren sein »Bundesliga Manager Hattrick«, ist dem Engländer der »Premiere Manager III«. Ähnlich wie Software 2000 mit dem BMH Supporter bietet nun auch Gremlin einen Baukasten für das eigen Dream-Team an.

Nach der unvermeidlichen Sicherheitsabfrage nimmt das Multi-Edit zunächst einige Veränderungen an der ersten Programmdiskette vor. Kurze Zeit später erscheint das Hauptmenü mit neun feschen Icons für die einzelnen Optionen. Je nach Belieben gibt der Spieler dem Coach einen neuen Namen und spendiert sich Kapital im Überfluß. Da es auch auf dem britischen Transfermarkt hoch hergeht, bringt man die Mannschaftsaufstellung seines Teams auf Vordermann. Einzelne Kicker wandern auf Mausklick von einem Team ins nächste.

Notorische Schummler drehen an den persönlichen Daten der Elf. Wer will, macht seine Abwehr auf diese Weise zur uneinnehmbaren Festung oder verhilft den Stürmern zu einer Mordskondition. Durch schnelles Verschieben der Statistiken lassen sich die Stärken eines Vereins ohne lästige Tipparbeit duplizieren. Ganz Dreiste stellen die vier Divisionen komplett auf den Kopf. Manchester United in der Regionalliga? Für Multi-Edit kein Problem.

An der Optik des Programms wird nur in sehr eingeschränktem Rahmen herumgedoktert: Außer der Farbe der Trikots darf der Trainer nichts einstellen. Im Gegensatz zur PC-Version fehlt ein Wappen- oder Portrait-Editor. Genug Recherche und Keyboard-Geklapper vorausgesetzt, erlaubt der Editor den Aufbau der kompletten Bundesliga.

Zum Speichern der Statistiken legt das Programm einen neuen Spielstand auf Diskette oder Festplatte an. Beim nächsten Start von Premiere Manager III lädt man die Daten dann einfach in den Speicher. *rk*

MEINUNG

Very british indeed: Für die wenigen Exil-Engländer in Deutschland ist das Multi-Edit-System eine willkommene Ergänzung zum gelungenen Premiere Manager III. Mit Hilfe weniger Klicks und der informativen Anleitung hält der Fan »seine« Liga in Schuß. Bis allerdings alle deutschen Teams auflaufen, vergehen mehrere Tage mit nervender Tipperei. Gremlin hätte besser daran getan, eine Zusatzdiskette der hiesigen Vereine anzubieten. Außerdem sei die ketzerische Frage gestattet, warum der Baukasten im Grundprogramm fehlt. Wem es nichts ausmacht, noch einmal 50 Mark für ein Hilfsprogramm auf den Tisch zu legen, der möge zugreifen.

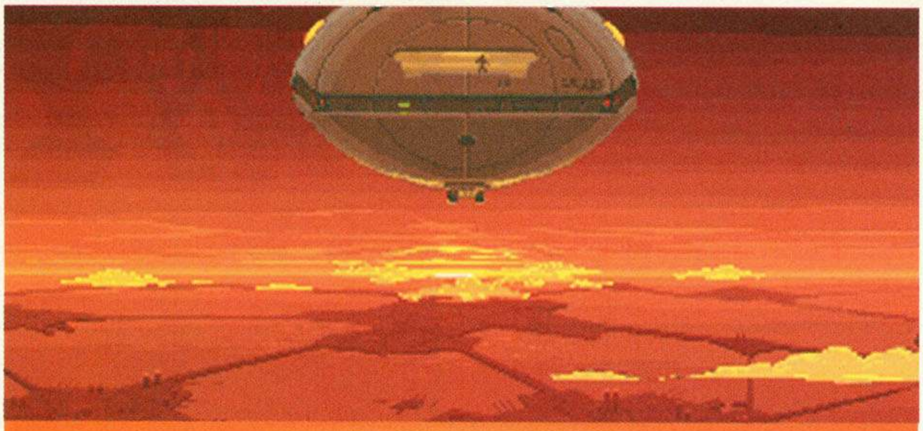
Premier Multi-Edit

AMIGA-PLAY 7/95 — **50%** (ausreichend)

Grafik: **55%** Sound: **– %**

Preis: ca. 50 Mark
Vertrieb: Fachhandel

AMIGA play



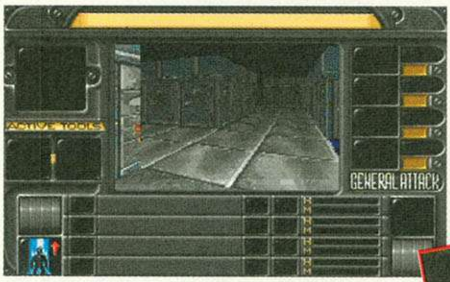
VORSCHAU

Whale's Voyage II

von Carsten Borgmeier

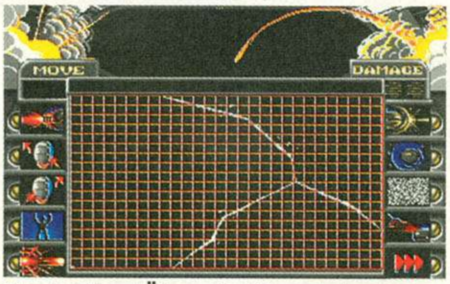
Software made in Austria: Noch blockiert die Automobilbauersaga »Oldtimer« von Max Design die Spitze der Charts, und schon im Frühsommer will Österreichs zweite Spieleschmiede Neo einen weiteren Hitaspiranten ins Rennen schicken.

Wir erinnern uns: Anfang 1993 stellte die vierköpfige Crew der Raumfähre Whale den intergalaktischen Frieden her. Kaum lag der Regierungssitz von Raphastra in Schutt und Asche, begann für das Quartett ein Leben wie im Schlaraffenland. Mangels Rentenversicherung und Steuerberater gehen aber die finanziellen Reserven nun langsam zur Neige. Mittlerweile gewährt nicht einmal mehr ihre Hausbank den Helden ein Darlehen.



Dreidimensional: Passend zum Rollenspiel-Charakter gibt es die bekannten düsteren Gewölbe

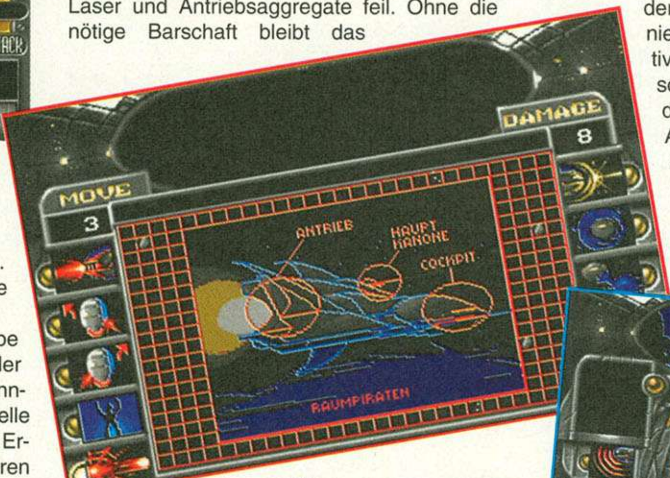
Bevor das teure Stück in der Sternensuppe zum Einsatz kommt, züchtet sich der Spieler eine neue Mannschaft im Reagenzglas. Männlein oder Weiblein durchlaufen eine individuelle Ausbildung an unterschiedlichen Unis. Als Ergebnis warten Piloten oder Techniker auf ihren Einsatz. Körperliche Defizite mildern Implantate, die aus Weicheiern knallharte Cyborgs zaubern. Bei der Zusammenstellung des flotten Vierers spielt die Chemie der Charaktere untereinander eine besondere Rolle. Was nützt schließlich das klügste Team, wenn die Angsthasen vor jedem Alien Reißaus nehmen?



Navigation: Überall gibt es Interessantes zu sehen. Wer etwas Bestimmtes sucht, braucht eine Sternenkarte.

Derartige Begegnungen der dritten Art sind in den zehn Planetensystemen und auf der mobilen Raumstation an der Tagesordnung. Bei Handgreiflichkeiten trumpfen nagelneue 3-D-Routinen auf. Stufenlos zoomt die Action in einem kleinen Bildschirmfenster – je schneller der Amiga, desto besser die Grafik. Wie im Vorgänger besitzen die Kämpfe eine taktische Note. Allerdings wurde das wirre Handling entschärft. Falls nötig, stürzen sich die Recken im Viererpack auf ihre Widersacher.

Auch im All bleibt die Whale nicht von Widersachern verschont. Um anderen Raumräumern den Kotflügel zu zeigen, bieten Händler Laser und Antriebsaggregate feil. Ohne die nötige Barschaft bleibt das High-Tech-Equipment ein Traum. Gezwungenermaßen versucht die Party daher ihr Glück im aufgepeppelten Handelsteil. Wer auf Nummer Sicher geht, verschiebt wie in »Elite« Güter des täglichen Bedarfs. Drogen verführen mit größeren Gewinnspannen zum Dealen. Besonders skrupellose Schacherer studieren die Flugrouten der intergalaktischen Transporter und stibizen die wertvolle Fracht.



Unser Raumschiff: Wer technisch interessiert ist, kann sich mit Hilfe einer Skizze fortbilden

Soviel Komplexität reicht den Programmierern scheinbar noch lange nicht: Rollenspielfreaks erwartet eine mysteriöse Story und 3-D-Echtzeitoptik Marke »Legends of Valour«. Irgendeine mysteriöse Macht kauft ganze Planetensysteme auf, stiftet Unfrieden zwischen den Rassen und schmiedet Umsturzpläne. Auch kleinere »Sub-Quests« werden in die dichte Handlung eingewoben. So beschert uns Whale's Voyage II ein Wiedersehen mit der mittlerweile erwachsenen Winnie Wim aus Folge eins. Die attraktive junge Dame sucht ihren verschollenen Vater. Ehrensache, daß ihr die Crew dabei unter die Arme greift. Das geschieht im zweiten Aufguß nicht mehr per Joystick, sondern durch Mausklicks in komfortablen Menüs oder eine eigens für das CD32 entwickelte Joypad-Steuerung.



Viele Infos: In diesem Menü spielt sich ein großer Teil der Handlung ab – gut für Datensucher



Großstadt der Zukunft: Auch die Besatzung eines Raumschiffs will ab und zu mal den Heimathafen ansteuern

Wenn die Programmierer nicht in ein schwarzes Loch plumpsen, nimmt die Version für Silberscheiben noch im Juli Kurs auf unser Sonnensystem. Für eine stattliche CD-Belegung mit mehreren hundert MByte sorgen ein gerenderter Vorspann, comicartige Zwischensequenzen und reichlich Sprachausgabe. Auch die Musik erschallt in bester Digital-Qualität.

Hinter dem Soundtrack steckt erneut das Neo Project, alias Clemens Hellbock und Hannes Seifert. Mittlerweile denkt das poppige Duo bereits über eine Deutschland-Tournee nach. Auf jeden Fall erscheint der hitverdächtige Titelsong als Single-Auskopplung. Auch sonst heizt der Hersteller die Vermarktungsmaschine mit etlichen Zusatzprodukten emsig an. Pünktlich zum zweiten Teil kommt die Milchstraßen-Mär als Brett- und Rollenspiel in die Läden. Kenner der bereits erhältlichen Pen-and-Paper-Variante beglücken die Österreicher mit einem Satz neuer Regeln und Alienrassen. Hoffentlich geraten bei soviel Elan die abgespeckten Diskettenversionen für Amigas mit 1 MByte und AGA-Maschinen nicht ins Hintertreffen. *rk*

PEROKA SOFT
VERSANDHANDEL

Titel	Standard	AGA	System	DM
ATR - All Terrain Racing	X		(dA)	49,50
Award Winners	X		(dV)	75,-
Battle Field Creator	X		(dV)	59,-
Battle Field Creator 2	X		(dV)	69,-
Biing!	X		(dV)	79,50
Biing!		X	(dV)	85,-
Bloodnet		X	(dA)	69,50
Bump ´n Burn	X		(dA)	65,50
Bundesliga Manager Hattrick	X		(dV)	79,50
Bundesliga Manager Hattrick	X	(dV)		84,50
Bundesliga M. Supporter	X		(dV)	52,50
Dawn Patrol	X		(dV)	75,-
Der Clou	X	X	(dV)	68,50
Der Meister	X	X	(dV)	69,50
Der Reeder	X		(dV)	89,50
Die Siedler	X		(dV)	79,-
Doppelpass	X	X	(dV)	79,50
Elite 3		X	(dV)	57,50
Erben der Erde		X	(dV)	59,50
Fields of Glory	X	X	(dV)	49,50
Fifa Soccer International	X		(dV)	55,-
Flamingo Tours	**X**		**(dV)**	**67,50**
Hanse	X	X	(dV)	44,-
Heimdall 2	X		(dV)	75,-
High Seas Traders		**X**	**(dV)**	**74,-**
Jet Strike	X	X		65,-
Kingpin - Bowling	X		(dA)	29,50
Kingdoms of Germany	X		(dV)	68,-
Kings Quest 6	X		(dV)	75,-
Kolumbus	X	X	(dV)	77,50
Lemmings 3		X	(dA)	56,50
Lollypop	**X**		**(dV)**	**67,50**
Lords of the Realm	X	X	(dV)	59,50
Lothar Matthäus S. Soccer	X		(dV)	75,-
Oldtimer	X	X	(dV)	79,50
PGA European Tour	X		(dA)	65,50
PGA European Tour		X	(dA)	74,-
Pin 32			**(dA)**	**i.V.**
Pinball Illusions		X	(dA)	75,-
Pizza Connection	X		(dV)	85,-
Power Drive	X		(dA)	59,50
ran Trainer	X		(dV)	81,-
Rise of the Robots		X	(dV)	75,-
Rise of the Robots	X		(dV)	69,50
Roadkill		X		59,50
Robinson´s Requiem	X	X	(dV)	75,-
Rüsselsheim	X	X	(dV)	62,50
Sensible World of Soccer	X			72,-
Shadow Fighter	X	X	(dA)	57,50
Shaq Fu	X	X	(dA)	59,50
Sim City 2000		X	(dV)	75,-
Skeleton Crew		X	(dA)	68,-
Software Manager	X		(dV)	59,50
Star Trek - 25th Anniversery		X	(dV)	75,-
Starlord	X		(dA)	71,50
Subwar 2050		X	(dV)	72,-
Super Stardust	X	X	(dA)	59,50
Super Skidmarks	**X**	**X**		**66,-**
Theme Park	X		(dV)	59,50
Theme Park		X	(dV)	64,50
Top Gear	X	X	(dA)	53,-
Tornado	X	X	(dA)	49,50
Tower Assault	X		(dA)	45,-
UFO	X	X	(dA)	72,50
Universe	X		(dV)	65,50
Whales Voyage 2				**i.V.**
Zeppelin	**X**		**(dV)**	**82,-**

CD 32

ATR - All Terrain Racing	58,-
Base Jumpers	55,-
Brian the Lion	49,50
Bump & Burn	59,50
Chaos Engine	65,50
Death Mask	65,-
Defender of the Crown 2	39,50
Der Clou	79,-
Elite 3	57,50
Fields of Glory	65,-
Gunship 2000	67,50
Heimdall 2	74,-
Inpossible Mission	65,-
Jungle Strike	69,-
Kid Chaos	59,-
Kingpin - Bowling	35,-
Lost Vikings	65,50
Mavins Marvellous Adventure	59,50
Overkill & Lunar	59,-
PGA European Tour	59,50
Pinball Illusions	69,-
Powerdrive	62,-
Rise of the Robots	74,-
Roadkill	59,50
Shadow Fighter	59,-
Skeleton Crew	69,50
Subwar 2050	72,-
Theme Park	63,-
Top Gear 2	65,50
Tower Assault	65,50
UFO	65.
Ultimate Body Blows	65,50

(dV)komplett deutsch (dA)deutsche Anleitung
* Vorankündigung i.V. in Vorbereitung

Computertyp angeben!

Fordern Sie unsere **kostenlose Preisliste** an!

Weitere Spiele und Zubehör vorrätig!

Post: Vorkasse 6,- Nachnahme 10,- DM
UPS: Vorkasse 12,- Nachnahme 18,- DM

PEROKA SOFT

Ruth Langebartels
Eickener Straße 136, 41063 Mönchengladbach
Tel.: 0 21 61/17 90 18, Fax: 17 90 19

Weg mit den Dosen



Greenpeace engagiert sich in vielen Bereichen. Auch in der Jugendarbeit: Mit ihrer Aktion „Weg mit den doofen Dosen" protestieren Mädchen und Jungen, die aktiv in den „Greenteams" mitmachen, gegen den gedankenlosen Konsum von Getränkedosen. Unterstützen Sie erfolgreichen Umweltschutz: Werden Sie Fördermitglied bei Greenpeace!

GREENPEACE

Informieren Sie mich, wie ich Greenpeace unterstützen kann. 4 Mark in Briefmarken lege ich bei.

Vorname/Name

Straße/Hausnummer

Postleitzahl/Ort 02064

Greenpeace e.V., 20450 Hamburg, Konto-Nr. 17 31 77, Ökobank, BLZ 500 901 00

Media Point

jetzt 4x in Berlin
Neukölln – Jonasstraße 28/29
Steglitz – Bismarckstraße 63
Friedrichshain – Rigaer Str. 106
und ganz neu ab 16. Juni 1995:
Spandau – Nonnendammallee 82
U-Bahnhof Rohrdamm (Linie 7)

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins Name für Computerspiele und Zubehör

Games

Alien Breed Tower Assault	39,95
Alien Olympics *	**69,95**
ATR – All Terrain Racing	49,95
Aufschwung Ost	69,95
Bazooka Sue *	79,95
Biing! (2 MB RAM, Festplatte)	89,95
Brutal *	**69,95**
Bureau 13 *	59,95
Caribbean Desaster *	79,95
Chartbreaker *	79,95
Cross Check	59,95
Dawn Patrol (dt.)	69,95
Death or Glory	89,95
Delphine Classic Collection (u.a. Flashback)	59,95
Der Clou – Profidisk	39,95
Der Meister (dt.)	49,95
Der Reeder (dt.) *	**89,95**
Der Schatz im Silbersee *	89,95
Die Nordländer *	69,95
Doppelpass (Anstoss + WC Edition)	89,95
Dream Web *	69,95
Erben der Erde *	59,95
Evasive Action *	59,95
F1 World Cup Edition *	69,95
FIFA Soccer	59,95
Flamingo Tours (dt.)	69,95
Flight of the Amazon Queen *	**69,95**
Hanse - Die Expedition	39,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	89,95
Hattrick (BM 3.0) Jimmy Hartwig Edition	99,95
Hattrick (BM 3.0) Supporter	59,95
Hattrick (Ikarion) *	69,95
High Seas Trader *	59,95
Hollywood Pictures *	**89,95**
Jungle Strike	69,95
Kingpin – Arcade Sports Bowling	29,95
Kings Quest 6 (dt.)	69,95
Kolumbus	79,95
Lollypop	69,95
Lords of the Realm	69,95
Lothar Matthäus Super Soccer	69,95
Mad News *	**79,95**
Oldtimer	49,95
Overlord	69,95
Pizza Connection	89,95
ranTrainer *	79,95
Roadkill *	**59,95**
Ruffian *	79,95
Ruff 'n' Tumble	49,95
Rüsselsheim	59,95
Sensible Golf *	69,95
Sensible World of Soccer	69,95
Simon the Sorcerer	79,95
Star Crusader *	**59,95**
Starlord	79,95
Super Skidmarks	59,95
Syndicate	69,95
Theme Park (dt.)	69,95
Top Gear 2	49,95
UFO – Enemy Unknown	79,95
Zeewolf	79,95
Zeppelin (dt.)	**79,95**

Games speziell für A1200

Aladdin	69,95
Alien Breed 3D *	**59,95**
Biing! (3 MB RAM, Festplatte)	89,95
Bloodnet	59,95
Der Seelenturm *	**79,95**
Dream Web	69,95
Dschungelbuch *	69,95
Dungeon Master 2 *	69,95
Elite 3 (1st Encounters) *	**79,95**
Erben der Erde	59,95
Front Lines (dt.) *	69,95
High Seas Trader	59,95
Lemmings 3 (World of Lemmings)	59,95
Lion King (König der Löwen)	69,95
Pinball Illusions	69,95
Sim City 2000 (4 MB RAM, Festplatte)	69,95
Subwar 2050 (dt.)	79,95
T.F.X. *	**69,95**

Amiga CD 32

Hier nur eine kleine Titel-Auswahl – weitere erfragen!

Alien Breed 3D *	**59,95**
Beneath A Steel Sky	79,95
Elite 3 (1st Encounters) *	**79,95**
Kingpin – Arcade Sports Bowling	39,95
Megarace *	79,95
Pinball Illusions	69,95
Pinkie *	69,95
Roadkill *	**59,95**
Subwar 2050 (dt.)	79,95
Super Skidmarks	59,95
Syndicate *	**69,95**
T.F.X. *	69,95
Theme Park (dt.)	79,95
Game Pad speziell für CD 32	39,95

Preishits (solange Vorrat reicht!)

Alien Breed Special Edition	29,95
A-Train (incl. Construction Kit)	49,95
B-17 Flying Fortress	39,95
Battlehawks 1942	39,95
Battle Team	49,95
Beavers	29,95
Beneath A Steel Sky	**29,95**
Bitmap Brothers	29,95
Campaign 2	29,95
Chuck Rock 2 – Son of Chuck	19,95
Combat Air Patrol	19,95
Cool Spot	19,95
Cyberpunk	19,95
Das Schwarze Auge 1 (dt.)	**49,95**
Der Patrizier (dt.)	**49,95**
Desert Strike	29,95
D/Generation	29,95
Die Siedler	49,95
Dogfight	39,95
Dune (dt.)	39,95
Dune 2 (engl.)	29,95
Eishockey Manager	29,95
Elite 2 (dt.)	**39,95**
F-19 Stealth Fighter	39,95
F-117 A Nighthawk	39,95
Fields of Glory (dt.)	**39,95**
Formula 1 Grand Prix	39,95
Genesia	29,95
Goal!	19,95
Gunship 2000	39,95
Heimdall 2	29,95
History Line	49,95
Indiana Jones 3 Adventure (dt.)	39,95
Indiana Jones 4 Adventure (dt.)	49,95
Indianapolis 500	39,95
Jack Nicklaus Golf	39,95
Jurassic Park	**SONDERPOSTEN 19,95**
Kid Chaos	29,95
Kings Quest 1, 2, 3 oder 4	je 29,95
Lemmings 2	19,95
Lost Vikings	**29,95**
Lothar Matthäus	29,95
Mad TV	39,95
Manchester United Europe	39,95
Mig 29 Superfulcrum	39,95
Monkey Island 1 (dt.)	39,95
Morph (nur für A1200)	19,95
One Step Beyond	29,95
Pirates	29,95
Populous 2	39,95
Prime Mover	19,95
Prince of Persia	39,95
Red Baron	39,95
Reunion (dt.)	**19,95**
Shadoworlds	19,95
Sim Ant (dt.), Sim Earth (dt.), Sim Life (dt.)	je 39,95
Skidmarks	29,95
Sleepwalker (dt.)	19,95
Soccer Kid	19,95
Space Quest 1	19,95
Space Quest 4	29,95
Streetfighter 2	39,95
Terminator 2	29,95
Tornado	**39,95**
Trivial Pursuit	39,95
Turrican 1 + 2	je 19,95
Universe	29,95
Wing Commander (dt.)	39,95
Winter Olympics	29,95
WWF 1 + 2	je 29,95
Zak Mac Kracken	39,95

Disketten

3,5" MF 2DD	ab 5,99

Joysticks

Competition Pro Joystick	ab 24,95
Competition Pro Mini Joystick	ab 24,95
Quickjoy I	7,95
Quickjoy Supercharger	19,95
Quickjoy TopStar	39,95

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden. Fordern Sie auch unter Angabe Ihres Systemtyps gegen 1,50 DM Rückporto unseren Gesamtkatalog an!

Versandkosten
Vorkasse: 6,50 DM – Kreditkarte: 9,50 DM
Nachnahme: 9,50 DM + 3,– NN-Gebühr der Post
ab 250,– DM Bestellwert versandkostenfrei!
Ausland (nur Vorkasse oder Kreditkarte!): 15,– DM
Wir akzeptieren auch gerne folgende Kreditkarten für Ihre Versandbestellung – einfach anrufen und Kartennummer sowie Verfallsdatum durchgeben.

MasterCard VISA AMERICAN EXPRESS

Bestellannahme
Telefon (030) 794 72 111
Telefax (030) 794 72 199

Neue Versandanschrift!
Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstraße 63
12169 Berlin (Steglitz)

Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

PD

GESCHICKLICHKEITSSPIEL

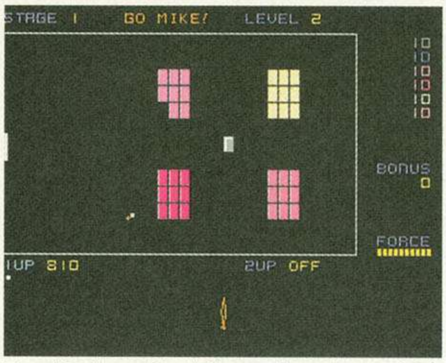
Poing3

Andreas Magerl

Es gibt Spiele, die machen einfach nur Spaß, und es gibt Spiele, die können süchtig machen. Um ein solches süchtigmachendes Spiel handelt es sich bei »Poing3«. Es dreht sich hierbei um ein Spiel, das stark an die Legende »Arkanoid« erinnert. Aber wie bei vielen anderen Kopien des bekannten Spieles sind auch in diesem Arkanoid-Verschnitt einige neue Ideen eingeflossen. So befindet sich der Schläger nicht an der Unterseite des Bildschirms sondern an der linken Seite des Bildschirmrandes. Die Aufgabe des Spielers ist es nun, möglichst viele Spielsteine mit dem Ball zu treffen, ohne daß der Ball den linken Bildschirmrand berührt. Allerdings ist der Level nicht wie bei anderen Breakout-Clones beendet, wenn alle Spielsteine beseitigt worden sind. Bei Poing3 muß der Spieler genau zehnmal den rechten Bildschirmrand mit dem Ball berühren. Hat der Spieler nun diese zehn Treffer gelandet, öffnet sich der rechte Bildschirmrand und der Spielball kann durch diese Öffnung in den nächsten Level gelangen. Schafft man es einmal nicht, den Ball vor dem linken Bildschirmrand abzufangen, gelangt der Ball in den vorherigen Level, wo noch einmal eine Chance besteht, den Ball abzufangen. Hier ist dann allerdings eine sehr gute Reaktion gefragt, da der Ball ein irrsinniges Tempo erreicht. Wenn ein Spielball im linken Bildschirmrand unwiderruflich verloren geht, hat man eines seiner drei kostbaren Leben verloren. Gespielt wird Poing3 mit der Maus.

Poing3 kennt drei Variationen: Man kann entweder alleine oder mit einem zweiten Spieler hintereinander spielen. Für ganz einsame User gibt es eine Funktion, in der der zweite Spieler vom Computer simuliert wird.

Durch einige Extras wird das Spiel auch nicht so schnell langweilig. So kann es schon mal passieren, daß sich auf einmal drei Bälle auf dem Bildschirm befinden oder daß sich der Spielball extrem schnell über den Bildschirm bewegt. Außerdem kann man noch Extraleben sammeln. *rk*



Der Ausbrecher: Diesmal waagerecht – Poing3 ist eine neue Breakout-Variante mit vielen neuen Ideen und Optionen

MEINUNG

Poing3 ist wieder einmal ein Spiel, das süchtig machen kann. Die Thematik stammt zwar aus der Frühzeit der Computerspiele, ist aber mit einigen neuen Ideen aufgepeppt worden. Besonders die Sonderaufgabe, die es zu lösen gilt, um in den nächsten Level zu gelangen, ist eine echte Herausforderung. Ob allein mit dem Computer oder auch mit mehreren menschlichen Spielern wird der Arkanoid-Clone so schnell nicht langweilig. Schade ist nur, daß der Programmierer dem Spiel keine bessere Hintergrundmusik spendiert hat.

Poing3

AMIGA-PLAY 7/95 — **70%** (gut)

Grafik: **55 %** Sound: **55 %**

Serie: Spielekiste 687
Vertrieb: Willi Hillenbrand, Bismarckstraße 64, 13585 Berlin
Tel. (0 30) 3 33 54 25

KNOBELSPIEL

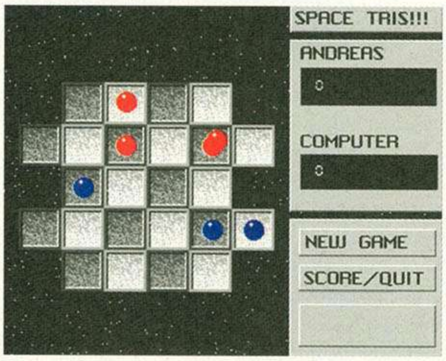
SpaceTris

Andreas Magerl

Sie denken, es handelt sich bei »SpaceTris« wieder um einen Tetris-Verschnitt? Nein! Stattdessen geht es darum, Muster aus bunten Kügelchen nachzubilden. Startet man SpaceTris, muß man als allererstes den Namen des Spielers eingeben. Ist diese schwere Hürde erst einmal genommen, bekommt man noch eine kleine Animation zu sehen und hat dann schon das Spielfeld vor sich. Dieses Spielfeld ist in vierundzwanzig Felder aufgeteilt und als Hintergrund bekommt man eine wunderschöne Weltraumaussicht präsentiert, die auch einen kleinen Hinweis auf den rätselhaften Namen bietet.

Auf der rechten Bildschirmseite befindet sich eine Informationsleiste, in der der eigene Highscore und der Highscore des Computergegners angezeigt werden. Außerdem befinden sich hier noch zwei Gadgets, mit denen man das Spiel neu starten oder beenden kann. Nun kann man mit der Maus, abwechselnd mit dem Computergegner, jeweils eine Kugel auf ein Spielfeld legen. Ziel ist es, mit diesen Kugeln ein Muster zu erzeugen, wie es in der Anleitung des Spiels vorgegeben ist. Dabei kommt einem der Computer durch das rücksichtslose Verteilen eigener Kugeln ständig in die Quere. Für Motivation ist also gesorgt. Die Anleitung ist in englischer Sprache als ASCII-File auf der Diskette gespeichert. Derjenige, der zuerst eine dieser vorgegebenen Figuren mit seinen Kugeln gebaut hat, gewinnt die Spielrunde und erhält hundert Punkte für den Highscore.

Der Computergegner besitzt zwar eine nicht gerade hohe Spielstärke, er darf jedoch auch nicht unterschätzt werden, jeder Fehler wird bestraft. Nur ein Moment der Nachlässigkeit, und schon hat der Rechenknecht dem Spieler 100 Punkte abgenommen. *rk*



Mustermann: In diesem Spiel dreht sich alles um Farben und Muster aus kleinen Kugeln, viel Spaß beim Knobeln

MEINUNG

SpaceTris ist ein wunderbares Spiel für zwischendurch. Leider läßt sich die Spielstärke des Computergegners nicht individuell einstellen. Das hat den bitteren Nebengeschmack, daß das Spiel für etwas fortgeschrittene SpaceTris-Spieler sehr schnell langweilig werden kann Die flotte Begleitmusik zum Spiel ist sehr gut gemacht worden. Allerdings hört die Musik nach ungefähr zehn Minuten Spieldauer aus unergründlichen Gründen auf zu spielen und es ist durch keinerlei Aktionen möglich, nur einen einzigen Ton aus dem Monitor erklingen zu lassen. Schade ist es auch, daß der Spieler nur gegen einen Computergegner und nicht gegen einen zweiten Spieler antreten kann.

SpaceTris

AMIGA-PLAY 7/95 — **70%** (gut)

Grafik: **75 %** Sound: **75 %**

Serie: Spielekiste 687
Vertrieb: Willi Hillenbrand, Bismarckstraße 64, 13585 Berlin
Tel. (0 30) 3 33 54 25

Wial

Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell

Tel.: (0 81 42) 5 96 40 Fax: 5 46 54

BESTELLANNAHME: MO. – DO. 9^{00}–18^{00}, FR. 9^{00}–17^{00}

Unser Ladenlokal in AUGSBURG
Karolinenstraße / Ecke Karlstraße
Mo.–Fr. 9^{00}–13^{00} + 13^{30}–18^{00}, Sa. 9^{00}–12^{00} Uhr

AMIGA

ALIEN OLYMPICS *	54,90

4 PACK COMPILATION inkl. LOTUS 3 / PREM. MANAGER 2 / SPACE CRUSADE / ZOOL 2
DT. ANLEITUNG
54,90

AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. 1MB	65,90
BATTLEFIELD CREATOR / BATTLEISLE K.D.	59,90

ALL TERRAIN RACERS
DT. ANL.
49,90

BATTLEISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL.	49,90
BIG SEA KOMPL. DT. 1MB	65,90

AWARD WINNERS PLATINIUM inkl. LEMMINGS / CIVILIZATION / ELITE 2
KOMPL. DT.
75,90

BLUE-BYTE COMPIL. inkl. SIEDLER / CHAOS ENGINE & T2 ARCADE GAME	69,90
BOBS BAD BAY DT. ANL.	59,90

BIING !
KOMPL. DT. (2MB + HD)
79,90

BRIAN THE LION DT. ANLEITUNG	54,90
BUMP N BURN DT. ANL.	59,90
CANNONFODDER 2 KOMPL. DT.	59,90

CLASSIC ADVENTURES – LUCAS ARTS – inkl. -LOOM / INDIANA JONES 3 / MANIAC MANSION / MONKEY ISLANDS I / ZAK MC KRACKEN
KOMPL. DT. 1MB
89,90

COSMIC SPACEHEAD DT. ANL. 1MB	54,90
CROSS CHECK (EISHOCKEY) KOMPL. DT.	44,90
DAWN PATROL DT. HANDBUCH 1 MB	75,90
DEATH OR GLORY KOMPL. DT. 1MB	89,90
DER CLOU KOMPL. DT. 1MB	75,90
DER CLOU –DIE PROFIDISKETTE– KOMPL. DT.	45,90
DER MEISTER KOMPL. DEUTSCH	**59,90**
DER REEDER KOMPL. DEUTSCH	**85,90**
DIE BOX VOL. 1 inkl. BURNTIME / DYNATECH – WHALES VOYAGE KOMPL. DEUTSCH	54,90
DIE NORDLÄNDER KOMPL. DT. *	**54,90**
DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLD CUP) KPL. DT.	79,90
DRAGON STONE DT. ANL.	59,90

ELITE 3 – FIRST ENCOUNTERS –
KOMPL. DEUTSCH A1200 *
59,90

ELFMANIA DT. ANL.	54,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT. ANL.	54,90
FLAMINGO TOURS KOMPL. DT.	65,90

FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN
KOMPL. DEUTSCH *
65,90

FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP EDITION	**54,90**
GOBLIINS 3 KOMPL. DT. 1MB	49,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	45,90
HATTRICK BUNDESLIGA MANAGER 3 KOMPL. DT.	79,90

BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK SUPPORTER
KOMPL. DEUTSCH
49,90

JUNGLE STRIKE DT. ANLEITUNG	54,90
KID CHAOS DT. ANL.	59,90
KINGDOMS OF GERMANY KOMPL. DT	65,90
KINGS QUEST 6 KOMPL. DEUTSCH 1 MB	69,90

HOLLYWOOD PICTURES
KOMPL. DEUTSCH
69,90

KINGPIN – ARCADE SPORTS BOWLING – DT. ANL.	29,90
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT. 1MB	79,90
LOLLYPOP DT. ANL.	65,90
LORDS OF THE REALM KOMPL. DT.	65,90

LOTHAR MATTHAEUS SUPERSOCCER
KOMPL. DT.
54,90

MARBLELOUS DT. ANL.	34,90
OVERLORD AMIGA 1200 3,5"	65,90

AMIGA

PGA EURO TOUR DT. ANL.	54,90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT. 1MB	85,90

SENSIBLE GOLF
DT. ANL. *
59,90

POWERDRIVE DT. ANLEITUNG	59,90
ranTRAINER KOMPL. DEUTSCH	79,90
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DEUTSCH	69,90
ROBINSONS REQUIEM KOMPL. DT.	65,90
RUESSELSHEIM (DETROIT) KOMPL. DEUTSCH	59,90

SKIDMARKS II – SUPERSKIDMARKS –
54,90

SIMON THE SORCEROR 2 KOMPL. DT. *	79,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER DT. ANL.	59,90
SHAQ FU DT. ANLEITUNG	55,90
SIM CLASSICS inkl. SIM CITY / SIM ANT / SIM LIFE D.A.	79,90
SKELETON KREW DT. ANL. A1200	65,90
SPACEWARD HO! KOMPL. DT.	75,90

U.F.O. – ENEMY UNKNOWN –
KOMPL. DT.
69,90

ST. THOMAS KOMPL. DT. 1MB	54,90
STARDUST SPECIAL EDITION DT. ANL. *	29,90
STARLORD KOMPL. DT.	79,90
THEME PARK KOMPL. DT. 1MB	59,90
TOP GEAR 2 DT. ANLEITUNG	49,90
TOWER ASSAULT DT. ANLEITUNG	39,90
TRAPS & TREASURES DT. ANL.	59,90

ZEPPELIN – GIANTS OF THE SKY
KOMPL. DT.
69,90

VALHALLA	59,90
X IT DT. ANLEITUNG	39,90
WORLD OF BUSINESS inkl. WINZER / MAD TV / -TRANSWORLD / BLACK GOLD KOMPL. DT.	69,90
ZEEWOLF DT. ANLEITUNG	59,90

AMIGA Sonderposten

3 D CONSTRUCTION KIT 2.0 KOMPL. DEUTSCH	29,90
4 D SPORTS BOXING DT. ANLEITUNG	19,90
688 ATTACK SUBMARINE	29,90
A-TRAIN KOMPL. DEUTSCH 1MB	29,90
ADAMS FAMILY	24,90
ANOTHER WORLD DT. ANL.	34,90
ARCADE POOL DT. ANL.	24,90
ARCHER MCLEAN POOL BILLARD	34,90
ARMALYTE	9,90
B 17 FLYING FORTRESS DT. HANDBUCH	39,90
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1MB	49,90

BENEATH A STEEL SKY
KOMPL. DT.
24,90

BILLS TOMATO GAME	14,90
BLACK CRYPT 1 MB	29,90
BLASTER DT. ANLEITUNG	19,90
BLITZKRIEG IMB	19,90
BLOB DT. ANLEITUNG	9,90
BODY BLOWS DT. ANLEITUNG	29,90
BUDOKHAN	29,90
CADAVER & PAY OFF DT. ANL.	35,90
CAMPAIGN 2	29,90
CHAOS ENGINE	29,90
CIVILIZATION NUR AMIGA 1200!	29,90
CLASSIC COLLECTION DELPHINE: INCL. FLASHBACK OPERATION STEALTH / FUTURE WARS / CRUISE FOR A CORPS / ANOTHER WORLD	54,90
COLONELS BEQUEST – SIERRA – DT. ANL.	34,90
CYBERPUNK DT. ANL.	15,90

DAS SCHWARZE AUGE: SCHICKSALSKLINGE
KOMPL. DT.
49,90

DARK SEED DT. ANL.	39,90
DELUXE STRIP POKER	15,90
DESERT STRIKE	29,90
DIE SIEDLER KOMPL. DT. 1MB	49,90
DOGFIGHT – MICROPROSE – DT. HANDBUCH 1MB	39,90
DOOFUS – JUMP N RUN – DT. ANL.	29,90
DUNE I KOMPL. DEUTSCH 1MB	34,90
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS –	35,90
ELITE PLUS DT. ANL.	35,90

EISHOCKEY MANAGER
INCL. VIDEO KOMPL. DEUTSCH
19,90

EMLYN HUGHES INT. SOCCER	9,90
EPIC DT. ANL.	29,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1MB	39,90

AMIGA Sonderposten

F117A NIGHTHAWK DT. HANDB. 1 MB	39,90
F15 STRIKE EAGLE 2 1MB	29,90
F16 COMBAT PILOT 1MB	15,90

EXCELLENT GAMES inkl. POPULOUS II / JAMES POND 2 / ARCHER MC LEANS POOL / SPACE SHUTTLE
35,90

F19 STEALTH FIGHTER DT. ANL. 1MB	34,90
F 29 RETALIATOR	29,90

FIELDS OF GLORY
DT. ANLEITUNG
35,90

FORMULA ONE GRAND PRIX DT. ANL. 1MB	35,90
GREAT COURTS 2 DT. ANL.	29,90
GUNSHIP 2000 DT. ANLEITUNG 1 MB	35,90
HEART OF CHINA DT. ANL. 1MB	34,90

FALLEN EMPIRE
KOMPL. DT. 1MB
29,90

HERO QUEST 2 – LEGACY OF SORASILS –	29,90
HISTORY LINE 1914 – 1918 DT. 1MB	35,90

FOOTBALL GLORY
DT. ANL.
19,90

HOYLES BOOK OF GAMES 2 DT. ANL.	29,90

GOBLIIINS 2
KOMPL. DT. 1MB
19,90

HOYLES BOOK OF GAMES 3 DT. ANL.	29,90
HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS.	9,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT.	35,90
INDIANA JONES 4 – LAST CRUSADE – KPL. DT. 1MB	54,90
ISHAR III KOMPL. DT.	29,90
JIMMI WHITE SNOOKER	34,90

JURASSIC PARK
DT. ANL.
19,90

KINGS QUEST I DT. ANL.	29,90
KINGS QUEST II DT. ANL.	29,90
KINGS QUEST III DT. ANL.	29,90
KINGS QUEST 4 DT. ANLEITUNG	29,90
KINGS QUEST 5	29,90
K 240 – UTOPIA II –	29,90
LEGEND OF VALOUR	19,90
LEISURE SUIT LARRY 1 DT. ANL. 1 MB	29,90
LEISURE SUIT LARRY 2 DT. ANL.	34,90
LARRY 3 1MB	34,90
LOOM KOMPL. DT. 1MB	35,90

LOST VIKINGS
KOMPL. DT.
29,90

LOTHAR MATTAEUS SOCCER DT. ANL.	19,90
M1 TANK PLATOON DT. ANL. 1MB	34,90
MANHUNTER NEW YORK	29,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO DT. ANL.	29,90
MONSTERBUSINESS	5,90

POOLS OF DARKNESS
KOMPL. DEUTSCH 1MB
24,90

NICK FALDO ULTIMATE GOLF	19,90

MR. NUTZ
DT. ANL.
24,90

PANZA KICK BOXING DT. ANL.	29,90
PGA TOUR GOLF PLUS	34,90
PIRATES DT. ANL.	29,90

OLDTIMER
KOMPL. DT.
49,90

POLICE QUEST I 1MB	34,90
POLICE QUEST 2 – SIERRA – DT. ANL.	34,90
POLICE QUEST 3 1 MB	34,90
POPULOUS INCL. PROMISED LANDS	29,90
POPULOUS 2	29,90

PATRIZIER
KOMPL. DT.
49,90

POWERMONGER INCL. WW DATA DISK	29,90
PREMIERE MANAGER 2 1MB	19,90
PRIME MOVER DT. ANL.	9,90
QUEST FOR GLORY I DT. ANL. 1MB	35,90

AMIGA Sonderposten

QUEST FOR GLORY 2 – SIERRA – DT. ANL.	39,90
REACH FOR THE SKIES	35,90
ROME AD 92 DT. ANL.	29,90

RUFF N TUMBLE
DT. ANLEITUNG
24,90

SECRET OF MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT. 1MB	39,90
SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL DT. ANL.	29,90
SIERRA SOCCER DT. ANL.	24,90
SIM ANT	24,90
SIM CITY 2000 NUR A 1200/4MB	29,90
SIM EARTH KOMPL. DEUTSCH 1MB	29,90
SKIDMARKS DT. ANL.	19,90

SHADOW FIGHTER
DT. ANLEITUNG
29,90

SPACE QUEST 1 – SIERRA –	29,90
SPACE QUEST 3 DT. ANLEITUNG	34,90
SPACE QUEST 4 1MB	34,90

SPACE HULK
DT. ANLEITUNG
34,90

STREETFIGHTER 2 DT. ANL. 1MB	29,90
SUBURBAN COMMANDO	19,90
THEIR FINEST HOUR: BATTLE OF BRITAIN	29,90
TORNADO	24,90

TURRICAN III 1MB
24,90

URIDIUM II DT. ANL.	29,90
WAR IN THE GULF KOMPL. DT.	19,90
WATERLOO DT. ANL.	9,90
WING COMMANDER 1MB	29,90
WHALES VOYAGE	29,90
WOLFCHILD	19,90
ZAK MCCRACKEN KOMPL. DT.	39,90
ZOOL 2 DT. ANLEITUNG	24,90

AMIGA CD 32

ALL TERRAIN RACERS DT. ANL.	49,90
ARCADE POOL	29,90
BANSHEE DT. ANL.	24,90
BATTLECHESS ENHANCED	59,90
D-GENERATION DT. ANL.	49,90
DANGEROUS STREETS	59,90
DRAGON STONE DT. ANLEITUNG	59,90
EMERALD MINES DT. ANLEITUNG	39,90
FIELDS OF GLORY DT. ANL.	65,90
GLOBAL EFFECT DT. ANL.	59,90
GUARDIAN	59,90
JETSTRIKE	54,90
LEMMINGS	24,90
LAST NINJA 3	19,90
LOST VIKINGS	59,90
MEGA RACE *	65,90
MICROCOSM	24,90
MORPH	59,90
PINBALL ILLUSIONS DT. ANLEITUNG	**65,90**
PIRATES GOLD DT. ANL.	59,90
ROBOCODE – JAMES POND –	19,90
RYDER CUP GOLF	24,90
SHADOW FIGHTER DT. ANL.	59,90
SKELETON KREW DT.ANLEITUNG	59,90
SUPER STARDUST	54,90
SYNDICATE *	65,90
THEME PARK	59,90
TOP GEAR 2	54,90
TOWER ASSAULT DT. ANL.	54,90
TROLLS DT. ANL.	29,90
ULTIMATE BODY BLOWS DT. ANL.	59,90
UNIVERSE	24,90
ZOOL I	19,90

AMIGA 1200

ALADDIN DT. ANL.	69,90
BALDIES KOMPL. DT. *	59,90
BIING ! KOMPL. DT.	79,90
BRUTAL KOMPL. DT. *	59,90
DER CLOU KOMPL. DT.	75,90
DER MEISTER KOMPL. DEUTSCH	**59,90**
DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLD CUP) K.D.	79,90
DREAMWEB KOMPL. DEUTSCH	69,90
ERBEN DER ERDE KOMPL. DT.	59,90
FIELDS OF GLORY DT. ANL.	39,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL. DT. *	65,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	45,90
HATTRICK – BUNDESLIGA MANAGER 3 – KPL. DT.	79,90
HIGH SEAS TRADER KOMPL. DT.	59,90
JUNGLE STRIKE DT. ANLEITUNG	59,90
KOLUMBUS CHRISTOPHER KOMPL. DT.	79,90
LEMMINGS 3 DT. ANLEITUNG	59,90
LION KING DT. ANL.	59,90
PGA EURO TOUR DT. ANLEITUNG	59,90
PINBALL ILLUSIONS DT.ANLEITUNG	59,90
RISE OF THE ROBOTS KOMPL. DEUTSCH	79,90
ROBINSON'S REQUIEM DT. ANL.	65,90
RUESSELSHEIM – DETROIT – KOMPL. DT.	59,90
SUBWAR 2050 DT. ANL.	75,90
SUPER STARDUST	59,90
THEME PARK KOMPL. DEUTSCH	69,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN DT. ANL.	69,90

*** = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei! Sonderposten nur solange Vorrat reicht!!! HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!**

DIE SETZEREI Wiedemann

AMIGA play TIPS

Kaum getestet, schon geknackt, zu unserem Spiel des Monats gibt es Paßwörter. Aber auch die Klassiker kommen nicht zu kurz.

Alt & Neu

von Ralf Kottcke

Spieler-Schicksal: Entweder ist das Spiel so neu, daß es noch keine Cheats gibt, oder es ist so alt, daß man sie schon wieder vergessen hat. Diesmal ist für beide etwas dabei.

JUMP-AND-RUN

Super Frog

Gemein, wie manche Programmierer nun mal sind, haben sie die »Superfrog«-Levelcodes auf CD gegenüber der Diskettenversion geändert. Hier sind die CD-Codes:

Welt 1: Magic Woods
1: – 3: 256652
2: 742891 4: 100101

Welt 2: Spooky Castle
1: 523924 3: 167892
2: 230272 4: 324705

Welt 3: Fun Park
1: 174170 3: 261057
2: 099610 4: 054076

Welt 4: Ancient Level
1: 612714 3: 149632
2: 090210 4: 014400

Welt 5: Ice World
1: 131072 3: 470914
2: 940317 4: 490902

Welt 6: Space
1: 830521 3: 711222
2: 680518 4: 720223

G. Schuster, 23823 Schlamersdorf

SIMULATION

Elite II Frontier

Im bekannten Vektorspiel »Elite« dreht sich alles um Geld. Hier kann man einen kleinen Programmfehler ausnutzen, wenn man in sein Spiel eine Passagierkabine einbaut. Hat man einen Passagier gefunden, versucht man, sein Schiff in der Werft gegen ein anderes zu tauschen. Solange der Passagier an Bord ist, ist das allerdings nicht möglich. Trotzdem bekommt man den Wert seines Raumtaxis gutgeschrieben.

J. Koenen, 26826 Diele



Mitfahrgelegenheit: Wenn man einen Passagier mitnimmt, ergeben sich bei Elite II ganz neue finanzielle Chancen

SPORTSPIEL

Lothar Matthäus Super Soccer

Hat jemand Lust auf einen offenen Schlagabtausch? Bei »Lothar Matthäus Super Soccer« kann man den Torwart als Feldspieler einsetzen. Einen Strafstoß darf der Torhüter zwar nicht schießen, dafür aber Freistöße und vor allem Ecken. Hat jetzt einer der Spieler einen Eckball für sich erzielt, kommt sein Torwart quer über das Feld gelaufen, das eigene Tor ist unbewacht. Einigen sich beide Spieler auf diese Einstellung, kommen ganz neue Taktiken, schnelle Konter und eine wahre Torflut auf die Kontrahenten zu.



Das könnte Ihr Torwart sein: Der Torhüter beim Eckball – das ergibt ganz neue Taktiken und viele Tore

S. Proksch, 50127 Bergheim

JUMP-AND-RUN

Lollypop

Ganz schön ärgerlich, daß die Levelcodes, die Softgold über die Mailbox verbreitet, nur für die PC-Version geignet sind. Dafür gibt es die Amiga-Paßwörter im AMIGA-Magazin. Allerdings steht die Holzpuppe am Anfang jeder Stufe mit diesen Codes »völlig nackt« da – keine Extras oder Waffen. Wer mehr will, muß sich die besseren Paßwörter erarbeiten.

1. Toy Factory: ---
2. Underground: DNRQSE
3: Rainy Forest: DM49LS
4. Spook Ville: DOD7VK
5. The Mansion: DRH8KH
6. The Dreamland: EMPYZX



Traumtänzer: Mit unseren Levelcodes erreicht man schnell die letzten Stufen des neuen Spiel des Monats

7. Fropsty Land: B37H4T
8. Candy Hill: B7VCJT
Spezial: BIBBIB

KNOBELSPIEL

X-It

Schon ab Stufe drei wird das Kistenspiel etwas knifflig. Wer irgendwo hängenbleibt, bekommt hier die Levelcodes.

LEVEL 001: 033028	LEVEL 002: 555925
LEVEL 003: 567597	LEVEL 004: 276614
LEVEL 005: 517375	LEVEL 006: 877535
LEVEL 007: 829508	LEVEL 008: 287682
LEVEL 009: 221620	LEVEL 010: 728441
LEVEL 011: 640537	LEVEL 012: 558170
LEVEL 013: 170088	LEVEL 014: 688631
LEVEL 015: 450418	LEVEL 016: 898476
LEVEL 017: 095909	LEVEL 018: 589611
LEVEL 019: 394659	LEVEL 020: 068948
LEVEL 021: 665513	LEVEL 022: 541442
LEVEL 023: 112954	LEVEL 024: 293292
LEVEL 025: 035134	LEVEL 026: 758975
LEVEL 027: 016091	LEVEL 028: 035991
LEVEL 029: 486351	LEVEL 030: 112133
LEVEL 031: 153902	LEVEL 032: 545463
LEVEL 033: 229533	LEVEL 034: 014223
LEVEL 035: 234451	LEVEL 036: 979955



Wie Sokoban: X-It greift eine alte Spielidee auf, allerdings mit besserer Grafik und vielen neuen Iden

LEVEL 037: 386485	LEVEL 038: 508960
LEVEL 039: 254507	LEVEL 040: 463036
LEVEL 041: 680022	LEVEL 042: 501573
LEVEL 043: 214071	LEVEL 044: 780790
LEVEL 045: 336169	LEVEL 046: 112405
LEVEL 047: 144077	LEVEL 048: 146231
LEVEL 049: 459776	LEVEL 050: 175906
LEVEL 051: 488304	LEVEL 052: 680380
LEVEL 053: 250290	LEVEL 054: 772930
LEVEL 055: 993616	LEVEL 056: 035767
LEVEL 057: 407532	LEVEL 058: 517476
LEVEL 059: 611479	LEVEL 060: 881592
LEVEL 061: 074340	LEVEL 062: 653666
LEVEL 063: 832898	LEVEL 064: 396678
LEVEL 065: 973813	LEVEL 066: 901766
LEVEL 067: 047778	LEVEL 068: 815026
LEVEL 069: 723544	LEVEL 070: 856924
LEVEL 071: 560343	LEVEL 072: 488567
LEVEL 073: 139351	LEVEL 074: 072481
LEVEL 075: 798082	LEVEL 076: 271656
LEVEL 077: 433733	LEVEL 078: 967373
LEVEL 079: 218428	LEVEL 080: 198057
LEVEL 081: 150866	LEVEL 082: 832299
LEVEL 083: 143651	LEVEL 084: 437572
LEVEL 085: 761094	LEVEL 086: 289574
LEVEL 087: 527851	LEVEL 088: 450436
LEVEL 089: 340540	LEVEL 090: 656089

Schummel-Disk

Wer auf dieser Seite nicht den gesuchten Tip gefunden hat, kann sich bei der unten angegeben Adresse für 15 Mark eine Cheat-Diskette bestellen. Das Programm benutzt den Amigaguide, um zahlreiche Tricks auf den Bildschirm zu bringen. Dabei gibt es nur echte »Cheats«, also Hintertürchen. Paßwörter oder »Freezer-Codes« gibt es auf anderen Disketten. Für fünf Mark kann man bei der gleichen Adresse zweimal im Jahr ein Update mit den neuesten Tips bekommen.

Thorsten Quast, Im Beiboot 8, 23570 Lübeck

LEVEL 091: 915915	LEVEL 092: 894814
LEVEL 093: 670706	LEVEL 094: 133480
LEVEL 095: 588867	LEVEL 096: 571141
LEVEL 097: 682057	LEVEL 098: 861724
LEVEL 099: 271429	LEVEL 100: 395485
LEVEL 101: 923444	LEVEL 102: 326583
LEVEL 103: 012011	LEVEL 104: 309363
LEVEL 105: 768552	LEVEL 106: 496664
LEVEL 107: 684294	LEVEL 108: 692412
LEVEL 109: 460855	LEVEL 110: 898518
LEVEL 111: 497921	LEVEL 112: 240354
LEVEL 113: 054147	LEVEL 114: 254534
LEVEL 115: 231584	LEVEL 116: 190812
LEVEL 117: 861693	LEVEL 118: 492343
LEVEL 119: 784122	LEVEL 120: ------

M. Scholz, 68169 Mannheim

WIRTSCHAFTSSIMULATION

Mad TV

Mag sein, daß man einen Kuchen nicht gleichzeitig essen und behalten kann. Dafür kann man in Mad TV einen Film gleichzeitig **verkaufen** und doch behalten. Befindet man sich in der Filmagentur, muß man sich nur im Koffer mit der Maus nach ganz rechts unten bewegen. Dort findet man einen Film, den man verscherbeln kann, so oft man will – viel Spaß beim Reichwerden. T. Behrmann, 27624 Flögeln



»Eine Zensur findet nicht statt.« So heißt es in Grundgesetz der Bundesrepublik Deutschland. Doch wie so oft, gibt es zwischen Theorie und Praxis feine Unterschiede.

von Ralf Kottcke und Alfred Girgnhuber

Wie heißt es doch so treffend in Artikel 5 des Grundgesetzes: »Jeder hat das Recht, seine Meinung in Wort, Schrift und Bild frei zu äußern und zu verbreiten und sich aus allgemein zugänglichen Quellen ungehindert zu unterrichten. ... Eine Zensur findet nicht statt«. Der Haken von Absatz 1 findet sich in Absatz 2: »Diese Rechte finden ihre Schranken in den Vorschriften der allgemeinen Gesetze, den gesetzlichen Bestimmungen zum Schutze der Jugend und dem Recht der persönlichen Ehre«.

Wenn sich erst diverse Behörden, Ämter, Richter und Politiker einmischen, wird die ganze Angelegenheit zunehmend unübersichtlich. Wer darf was kaufen? Ist nur der Verkauf oder auch der Erwerb strafbar? Was bedeuten die Einschränkungen für Hersteller, Vertrieb, Kunden und nicht zuletzt die Presse? Details zu den Antworten finden Sie in den Info-Kästen in diesem Artikel.

Wie sieht nun der Werdegang eines indizierten Spiels aus? Betrachten wir den »Leidensweg« des blutrünstigen Prügelspiels »Mortal Kombat II«. Zuerst muß man sich darüber im Klaren sein, daß die wenigsten Spiele ausschließlich für einen nationalen Markt oder auch nur ein Computersystem programmiert werden. Die meisten Computerspiele werden in den USA genauso verkauft wie in England, Japan, Frankreich, Deutschland und vielen anderen Nationen.

Abhängig von Kultur, Religion, veröffentlichter Meinung und nicht zuletzt der aktuellen Regierung unterliegt der Verkauf eines Spiels nun in jedem Staat anderen Beschränkungen. Das führt gelegentlich dazu, daß der Hersteller für die eine oder andere Nation gesonderte Versionen des gleichen Spiels programmiert. Ein Beispiel dafür ist »Doom II«, das in der Version für den deutschen Markt die »Wolfenstein-Stufen« (mit den Hitler-Portraits und Hakenkreuz-Flaggen an den Wänden) vermissen ließ. Auch »Switchworld« von Black Legend ist für den deutschen Markt in einer entschärften Version geplant.

Der Hersteller von Mortal Kombat 2 hat sich diese Mühe nicht gemacht. Die gleiche Version, die im englischsprachigen Ausland die Videokids begeisterte, kam unverändert auf den deutschen Markt. Das Ergebnis: Das Spiel wurde für alle Computer und Konsolen indiziert. Zwar kann der Hersteller dagegen Einspruch einlegen, aber das Verfahren würde sich voraussichtlich über mehrere Jahre hinziehen.

Hätte sich der Hersteller das nicht denken können? Warum hat er das Spiel überhaupt in Deutschland ausgeliefert? Die Antwort findet man, wenn man das Vorgehen der BPS (Bundesprüfstelle) betrachtet. Es ist nämlich keineswegs so, daß ein Spiel zuerst einer staatlichen Stelle vorgelegt werden muß, um dann freigegeben zu werden (das wäre die verbotene »Vorzensur«). Vielmehr wird ein Computerspiel zuerst an die Vertriebsketten ausgeliefert. Sofort machen sich die Computerspieler darüber her. Nach einiger Zeit fällt den Jugendschützern dann auf, womit sich ihre Schutzbefohlenen amüsieren. Sie machen die BPS auf das betreffende Spiel aufmerksam: »Wollt ihr das nicht verbieten?«. Die BPS betrachtet das Spiel, berät einige Zeit darüber

Juristisches

Indizierung bedeutet Aufnahme in die Liste jugendgefährdender Schriften. Dabei stehen den Schriften Ton- und Bildträger, Abbildungen und andere Darstellungen gleich. Deshalb können auch Computerspiele aufgenommen werden, wenn sie geeignet sind, Kinder (d.h. unter 14jährige) oder Jugendliche (14 bis 18jährige) sittlich zu gefährden. Ob sie sittlich gefährdend sind, entscheidet die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften in Bad Godesberg. Wenn sie ein Spiel in die Liste aufgenommen hat, unterliegt es erheblichen Werbe- und Vertriebsbeschränkungen. Verstöße gegen die Beschränkungen werden als Straftat oder Ordnungswidrigkeit geahndet. Geregelt ist das Ganze im Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften (GjS).

Was ist zu beachten? Nehmen wir als Beispiel »Cannon Fodder«. Das Spiel ist seit einiger Zeit in die Liste aufgenommen. Dennoch darf es weiterhin hergestellt und vertrieben werden, weil nach dem GjS nur ein Verbreitungsverbot an Kinder und Jugendliche (§3 GjS) sowie außerhalb von Geschäftsräumen (§4 GjS) besteht. Auch die Werbung ist nicht generell verboten, sondern ein Produkt, dessen Aufnahme in die Liste bekanntgemacht ist, darf nur nicht öffentlich oder durch Verbreiten von Schriften angeboten, angekündigt oder angepriesen werden. Diese Beschränkung der Werbung gilt jedoch nicht für den Geschäftsverkehr mit dem einschlägigen Handel und ebensowenig für Orte, die für Kinder und Jugendliche unzugänglich und nicht einsehbar sind (s. §5 GjS). Im Prospekt eines Herstellers für die einschlägigen Händler darf daher grundsätzlich auch ein indiziertes Spiel angeboten werden. Ein Händler darf auch in einem für Minderjährige nicht zugänglichen und nicht einsehbaren Nebenraum, wie man ihn aus Videotheken kennt, indizierte Ware anbieten.

Stichwort Bekanntmachung. Die Aufnahme eines Produkts in die Liste wird ebenso wie die Streichung daraus im Bundesanzeiger bekanntgemacht. Das ist schon ein Hinweis darauf, daß der Erwerb beziehungsweise der Besitz eines indizierten Spiels grundsätzlich straflos bleibt, denn welcher Spielefan liest den Bundesanzeiger! Entscheidend für die Straflosigkeit ist jedoch, daß das GjS dem Schutz des Minderjährigen, nicht seiner Bestrafung dient. Wer ein Spiel wie »Mortal Combat« besitzt, bleibt daher grundsätzlich straflos und hat aus diesem Grund auch keine Durchsuchungen oder Beschlagnahmen zu befürchten.

Probleme kann eine Indizierung für Hersteller und Händler bieten. Denn erstens drohen ihnen bei Verstößen gegen die Verkaufs- und Werbebeschränkungen Freiheitsstrafen bis zu einem Jahr oder Geldstrafen bzw. Geldbußen (§21, §21a GjS) und zweitens kann eine Indizierung erhebliche wirtschaftliche Folgen haben. Stellen Sie sich vor, ein Händler hat einen größeren Posten CDs und Disketten mit einem bestimmten Spiel gekauft und dann wird das Spiel indiziert: Er darf dann das Spiel nicht mehr an Kinder und Jugendliche weitergeben und bleibt womöglich auf einem Großteil seiner Ware sitzen.

Hersteller und Vertreiber eines indizierten Spiels können sich in der Regel auch nicht darauf berufen, daß sie den Bundesanzeiger nicht gelesen und damit von der Indizierung nichts gewußt hätten. Denn die Entscheidungen der Bundesprüfstelle sind, soweit möglich, dem Hersteller und Vertreiber und sonstigen am Verfahren Beteiligten zuzustellen (§14 GjS). Zudem besteht nach Maßgabe von §4 Abs 2 GjS die Pflicht, auf Vertriebsbeschränkungen hinzuweisen.

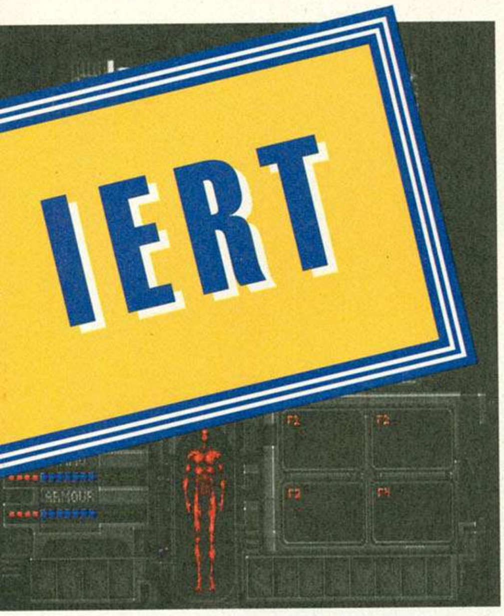
Da bleibt nur die Klage zum Verwaltungsgericht (§20 GjS). Voraussetzung dafür ist, daß man geltend machen kann, in seinen Rechten verletzt zu sein. Das kann regelmäßig nur der Hersteller oder Vertreiber, nicht der Kunde, weil er keinen Anspruch darauf hat, daß ein jugendgefährdendes Spiel frei handelbar bleibt. Die Klage hat keine aufschiebende Wirkung, das heißt die Entscheidung der Bundesprüfstelle ist bis zu ihrer rechtskräftigen Aufhebung zu beachten. Allerdings kann bei Gericht die Wiederherstellung der aufschiebenden Wirkung beantragt werden.

Zu den Beschränkungen für den Vertrieb indizierter Produkte gehört insbesondere, daß sie nicht Kindern oder Jugendlichen angeboten, überlassen oder zugänglich gemacht werden dürfen. Da spielt es keine Rolle, ob sie verkauft, vermietet, verliehen, verschenkt oder sonstwie weitergegeben oder zugänglich gemacht werden. Dieses Verbot gilt nicht nur für Händler oder Hersteller, sondern auch für Privatleute. Das heißt, der 19jährige Uwe darf seine indizierten Spiele nicht dem 13jährigen Sohn seines Nachbarn leihen.

Daneben gilt ein Verbreitungsverbot außerhalb von Geschäftsräumen (§4 GjS). Danach dürfen indizierte Waren beispielsweise nicht im Einzelhandel außerhalb von Geschäftsräumen (z.B. auf Wochenmärkten), in Kiosken oder im Versandhandel vertrieben oder verbreitet werden.

Inwieweit diese Beschränkungen in der Praxis eingehalten werden, läßt sich schwer beurteilen. Denn der Handel mit indizierten Produkten ist zulässig, soweit die vorgeschriebenen Beschränkungen eingehalten werden. Gegen grobe Verstöße mag die Strafandrohung abschreckend wirken. Wenn aber ein Erwachsener ein indiziertes Spiel legal erwirbt und danach illegal einem Minderjärigen überläßt, ist das zwar verbotswidrig, aber die Strafverfolger werden davon meist nichts erfahren. Die Weitergabe durch die Sorgeberechtigten (d. h. in der Regel die Eltern) ist sogar von Gestzes wegen straffrei (§21 Abs. 4 GjS). Wenn sich Minderjährige gegenseitig indizierte Spiele, Videos usw. überlassen, werden Polizei und Staatsanwalt erst recht nichts davon erfahren. Oft sind in solchen Fällen auch die Eltern ahnungslos. Im übrigen kann ein Strafgericht von Strafe absehen, wenn ein Kind oder Jugendlicher den Verboten des GjS zuwiderhandelt (§21 Abs. 5 GjS).

Eine große praktische Bedeutung für die Einhaltung der Bestimmungen über den Jugendschutz dürfte die gegenseitige Kontrolle der Anbieter haben. Denn kein Händler wird tatenlos zusehen, wenn sich ein Konkurrent durch den illegalen Vertrieb indizierter Waren eine goldene Nase verdient. Damit ist wohl den seriösen Händlern und Kunden ebenso gedient wie dem Jugendschutz und das schwere Geschütz des Strafrechts kann auf die wirklich gravierenden Fälle beschränkt bleiben.



und trifft dann die Entscheidung, ob es indiziert wird (meistens wird es).

Zum Gaudium der Computer-Spieler beansprucht dieser Vorgang oft einige Monate. Wenn das Spiel auf den Index kommt, ist es meistens schon ein alter Hut, jeder hat es bereits gekauft oder kopiert, Hersteller und Händler haben ihren Gewinn gemacht und alle sind zufrieden.

Damit ist die Geschichte von Mortal Kombat II aber noch nicht beendet. Zuerst wurde es nämlich für Konsolen wie das SuperNES von Nintendo indiziert. Dann kam es für den Amiga auf den Markt. Wieder mußte die BPS zusammenkommen und einige Blicke auf das Amiga-Spiel werfen. Sollte das Spiel in einer neuen Version (z.B. für AGA-Amigas) auf den Markt kommen, wäre eine neue Entscheidung fällig. Ähnliches passiert z.B. mit Musik. Wird aus einer indizierten Musikcassette eine CD gemacht, muß diese erneut geprüft werden.

Natürlich sind sich die staatlichen Stellen über diese Schwächen im klaren und unternehmen einiges, um den Markt zu kontrollieren. So wurde einige Zeit über eine verschärfte Beobachtung von CD-Computerspielen nachgedacht. Den Erfolg sehen Sie im Kasten »Freiwillige Selbstkontrolle«. Um gesetzlichen Maßnahmen zuvorzukommen, beschlossen zahlreiche Vertriebsfirmen, auf alles, was die staatlichen Autoritäten verärgern könnte, von vorneherein zu verzichten – eine Art »Vor-Selbst-Zensur«.

Dazu kommt noch das Verbot, über indizierte Spiele zu berichten oder dafür zu werben, wobei auch ein Testbericht mit Bildern und Bewertung in Spielezeitschriften (wie AMIGA-Play) als Werbung gilt. Im AMIGA-Magazin werden Sie also nichts über indizierte Computerspiele lesen. Etwas mehr Informationen finden Sie im JMS-Report, der Hauszeitung der Bundesprüfstelle. Dort können Sie sich aus erster Hand informieren, was zur Zeit garnicht bzw. nur unter dem Ladentisch gehandelt werden darf. Zumindest eine Ausgabe des JMS-Reports sollte jeder Spieler gelesen haben, schon um feszustellen, was es alles gibt, wovon man sonst nichts erfährt. ■

JMS-Report, Nomos-Verlagsgesellschaft, PF 610, 76484 Baden-Baden, Tel. (02 28) 22 20 41

Indizierung

Indizierungen betreffen nicht nur die Hersteller Auch alle diejenigen, die als Konsumenten mit Computerspielen zu tun haben (oder ggf. eben auch nicht), müssen sich damit auseinandersetzen. Da ist es interessant, wer darüber entscheidet, was man wo kaufen und besitzen darf. Wir haben Rudolf Stefen, Herausgeber und Chefredakteur des JMS-Reports (**J**ugend **M**edien **S**chutz) zum Thema Indizierung einige Fragen gestellt.



Rudolf Stefen: Der Chefredakteur des JMS-Reports befaßt sich mit Computer- und Videospielen

AMIGA: Wer wählt die Personen aus, die über die Indizierung eines Produkts entscheiden?

R. Stefen: Die vom zuständigen Bundesminister zu ernennenden Beisitzer sind aus den Kreisen der Kunst, der Literatur, des Buchhandels, der Verlegerschaft, der Jugendverbände, der Jugendwohlfahrt, der Lehrerschaft und der Kirchen auf Vorschlag der genannten Gruppen berufen. Der Vorsitzende wird vom Bundesminister, die Länderbeisitzer werden von den Landesvorsitzenden für drei Jahre ernannt.

AMIGA: Wie können Sie es vertreten, daß einige wenige Personen ihre Wertmaßstäbe vielen hundertausend Jugendlichen aufzwingen?

R. Stefen: Die Wertmaßstäbe sind GJS §1 festgelegt. Indiziert werden darf nur, was geeignet ist, auf Kinder und Jugendliche verrohend zu wirken, zu Gewalttätigkeit, Krieg und Rassenhaß anzureizen oder dies zu verherrlichen oder aus sonstigen Gründen sozialethisch zu desorientieren.

AMIGA: Auf einen Jugendlichen, der mit Computern, Videospielen und simulierter Realität aufgewachsen ist, wirken Videospiele anders, als auf Erwachsene. Haben Jugendliche beim JMS auch eine Stimme? Wenn nein, sollten sie nicht mitbestimmen können?

R. Stefen: Jugendliche und Kinder dürfen leider nicht mitbestimmen, da sie dann der Gefahr ausgesetzt würden, sozialethisch desorientiert zu werden., d.h. über etwas zu entscheiden, was sie gefährdet.

AMIGA: Kann ein Hersteller, der von einer Indizierung betroffen wurde, gegen die Indizierung Einspruch erheben? Wenn ja, wo?

R. Stefen: Indizierungsentscheidungen der BPS sind vom Betroffenen im Rechtsweg vom Verwaltungsgericht über das OVG und Bundesverwaltungsgericht und evtl. bis zum Bundesverfassungsgericht anfechtbar. Die Entscheidungen der Gerichte werden im JMS-Report veröffentlicht.

AMIGA: Der JMS befaßt sich nicht ausschließlich mit Computerspielen, sondern auch mit Musik, Videos und Zeitschriften, die alle im JMS-Report nach Rubriken getrennt aufgelistet sind. Wieviel Prozent der indizierten Produkte machen die Computerspiele aus?

R. Stefen: Ende 1994 waren 2500 Videofilme und 200 Computerspiele indiziert (Zahlen abgerundet).

AMIGA: Was ist der Unterschied zwischen einer »Vorausindizierung« und der (nicht zulässigen) Vorzensur?

R. Stefen: Die Vorausindizierung kann die BPS anordnen, wenn von einem Periodikum innerhalb eines Jahres mehr als zwei Objekte indiziert sind und der Verlag »keine Besserung zeigt« bzw. nicht gelobt.

Vorzensur liegt dann vor, wenn der Autor/Verlag ein Werk einer staatlichen Stelle zur »Freigabe« vorlegen muß, bevor er es veröffentlicht. Sie ist durch Artikel 5 Abs. 1, Satz 3 des Grundgesetzes verboten.

Freiwillige Selbstkontrolle



Jürgen Göldner: Der Geschäftsführer des Softwarevertriebs »Rushware« erklärt die USK

Der Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland »VUD« hat durch das Einführen einer freiwilligen Selbstkontrolle »USK« erreicht, daß der Gesetzgeber keinen sofortigen Handlungsbedarf sieht. Im Gegensatz zum Jugend-Medien-Schutz, der erst reagiert, nachdem ein Produkt auf dem Markt ist (s. Kasten »Indizierung«), können durch die USK Programme bereits vor der Markteinführung abgefangen werden. Es findet also eine Art »Vor-Selbst-Zensur« statt.

Jürgen Goeldner, Geschäftsführer des Software-Vertriebs »Rushware GmbH«, die dem VUD angehört, beschreibt das Vorgehen des USK folgendermaßen:

»Die Software wird grundsätzlich von den Herstellern bzw. den Großhändlern mit Zustimmung des jeweiligen Herstellers an die USK eingereicht. Dort sind erfahrene Prüfer (die Erfahrung bezieht sich hier auf eine entsprechende Kenntnis in pädagogischer und jugendschutzrelevanter Hinsicht sowie den Umgang mit Computerspielen), die die eingereichten Produkte unter dem Aspekt des Jugendschutzes kontrollieren.

Um nun den Versandhandel anzusprechen, muß hier vorausgeschickt werden, daß die Prüfung entsprechend den gesetzlichen Bestimmungen (§6+7 JöSCHG) durchgeführt wird und in diesem Gesetz eine Prüfungspflicht vorgeschrieben ist (CD-Produkte).

Da die Altersfreigabe nur bis zu der Stufe »ab 16 Jahre« Sinn macht und entsprechend darauf begrenzt ist, ergeben sich für Produkte ohne Altersfreigabe nur zwei Möglichkeiten:

a) Das Produkt wird erst gar nicht auf dem Markt erscheinen. Eine Wegnahme aus dem Vertrieb kann nicht stattfinden, da die Einreichung vor Produktion stattfindet.

b) Das nicht freigegebene Produkt kann nur über die entsprechenden Vertriebswege verkauft werden, die eine eigene »Erwachsenen-Abteilung« haben.

Wir gehen davon aus, daß der Gesetzgeber sich diejenigen Produkte herausgesucht hätte, die eindeutig unter die Bestimmung des JöSCHG fallen und dann gegen diese Titel entsprechend rechtlich vorgegangen wäre. Trotz eines Widerspruchs unserer Seite bzw. des betreffenden Herstellers hätte es bis zu einer Grundsatzentscheidung entsprechend lange gedauert (solche Verfahren nehmen die Gerichte in allen Instanzen drei Jahre in Anspruch) und es wäre zu befürchten gewesen, daß durch ein Verkaufsverbot bis zur Klärung dieses Umstands entweder an der Grenze zur Illegalität oder gar nicht verkauft worden wäre.

Ferner ist es wichtig, die Verpflichtung der im VUD zusammengeschlossenen Hersteller hervorzuheben, da diese sich zur Einreichung aller Produkte auf CD-Format entschlossen haben. Neben der reinen Selbstkontrolle darf der Effekt einer Produktorientierung für den kaufunentschlossenen oder den nichtkundigen Käufer nicht übersehen werden. Da im VUD auch die entsprechenden Großhändler vertreten sind, können wir uns so eine weitgehende Bereinigung des Markts von jugendgefährdenden Spielen vorstellen.«

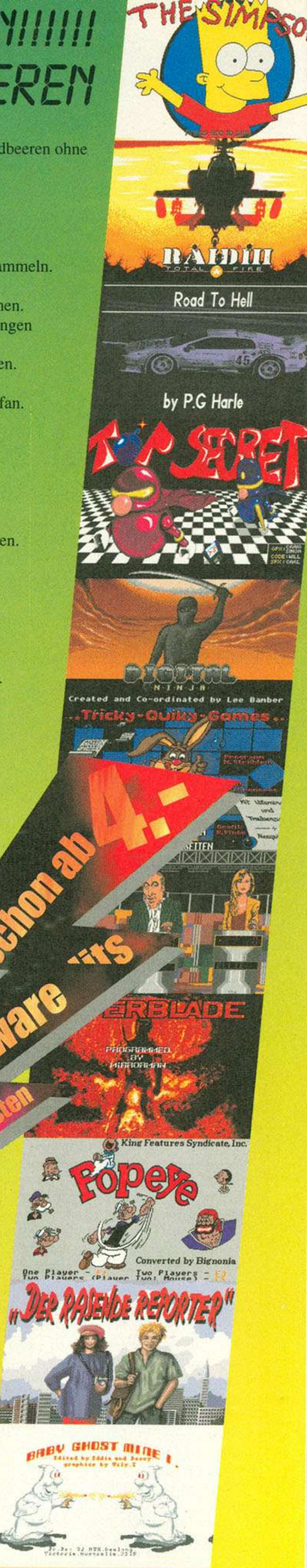
MEHR ALS 100 TOP HITS DIREKT ZUM BESTELLEN!!!!!!
DIE GÜNSTIGE ALTERNATIVE ZUM RAUBKOPIEREN

NEU! NEU! NEU!

Was wir nicht haben braucht Ihr Amiga nicht!

Fast alle Spiele haben eine deutsche Anleitung und sind auf jedem Amiga ab 1 MB RAM lauffähig

200 Glücksrad 2.0 Das SAT 1-Spiel auf Ihrem Amiga. Unterhaltung für 1 - 4 Spieler.
201 Wonderland Fantasievolles Jump & Run Spiel. Sammeln Sie fliegende Bananen, Orangen und Erdbeeren ohne sich dabei von Kröten, Fröschen und Schlangen erwischen zu lassen.
202 Seeschlacht Steuern Sie Ihren Tanker durch die feindlichen Linien.
203 Tricky Quicky Bärenstarkes Jump & Run Spiel mit toller Grafik und gutem Sound.
204 Black Jack Sehr gute Umsetzung des altbekannten Kartenspiels mit toller Grafik.
205 Star Trek Kämpfen Sie erfolgreich gegen die Klingonen und erforschen Sie neue Welten.
206 Bad Dog Um in diesem Jump & Run Spiel richtig abzuräumen, sollten Sie erst einmal Kraftpillen sammeln.
207 Riskant Das RTL-Spiel auf Ihrem Amiga. Das Spiel zur Sendung mit toller Grafik.
208 Spiel des Wissens Spaß für die ganze Familie. Komplexes Denkspiel mit vielen verschiedenen Themen.
209 Telekommando I Helfen Sie der Telekom auf die Sprünge. Als Telekommitarbeiter müßen Sie Störungen fachgerecht beseitigen.
210 Telekommando 2 Wer im ersten Teil nicht alle Störungen beseitigt hat, kann sich hier erneut versuchen.
211 Fighting Warriors Korrektes Karatespiel für 1 - 2 Mitspieler
212 Lemmingoids 2.0 Steuern Sie die Lemminge nach Hause. Ein Pflichtspiel nicht nur für den Lemmingfan.
213 Pepsi Spiel Ein tolles Spiel der Firma Pepsi, in dem Sie mehrere Aufgaben lösen müßen.
214 Krieg der Ameisen In diesem Spiel kämpfen Sie mit bis an die Zähne bewaffneten Ameisen.
215 Das Erbe II Sinnvolles Umweltspiel vom Bundesumweltamt. Ein Muß für jeden Amiga User.
216 Super Obleration Klasse Actionspiel a la Asteroids mit tollen Grafiken und Soundeffekten.
217 Air Ace Klassische Luftkampfaction mit guter Grafik.
218 Megaball V2.1 Sehr gute Break-Out Version mit zusätzlicher AGA Version für A1200 und A4000.
219 Popeye Ein Jump & Run Spiel der Extraklasse, in dem Sie als Popeye, Olivia vor Brutus schützen müssen.
220 Cyber Games Geniales Kamfsportspiel mit toller Grafik und sehr guten Soundeffekten.
221 Solitaire Spielen Sie Solitaire in fünf verschiedenen Variationen und Sie haben nie Langeweile.
222 Action in Hollywood (Bifi II) In diesem tollen Spiel nehmen Sie einen Ferienjob mit Hindernissen an.
223 Disc Ein klassischer Geldspielautomat an dem Sie Ihre Freude haben werden, ohne Geld zu verlieren.
224 Minigolf Starke Übersetzung des altbekannten Familienspiels mit toller Grafik.
225 Ball of Pharao Gutes Abenteuerspiel, in dem Sie eine Grabkammer vor Räubern schützen müßen.
226 Ack Ack Action geladenes Luftkampfspiel in dem Sie über England feindliche Flieger bekämpfen müßen.
227 Ghost Mine In diesem Top Hit müßen Sie als kleiner Geist einem Diamanten nachjagen.
228 Highlander Mine Sehr gute Fortsetzung von Ghost Mine. Ein Muß nicht nur für alle Emerald Fans.
229 Boggle Anspruchvolles Wortratespiel für 1 - 3 Mitspieler.
230 Black Dawn Abenteuerspiel das durch gute Grafik und komfortable Steuerung besticht.
231 Top Secret Außergewöhnlich gutes Jump & Run Spiel. Sehr gut für Kinder geeignet.
232 Der rasende Reporter Befragen Sie Personen und erstellen Sie eine Zeitung. Tolle Simulation.
233 Donkey Kong Der Mega Hit. Retten Sie Ihre Freundin vor dem Gorilla..
234 Far West Versuchen Sie Ihr Glück im Wilden Westen. Ziel dieser Wirtschaftssimulation ist es 1.000.000 Statuspunkte zu erreichen. 3 Disketten
235 Helicopter Mission Tolle Hubschraubersimulation in der Sie mit vielen Missionen zu kämpfen haben.
236 C.J. Cool Lustiges Jump & Run Spiel mit vielen Features und guter Grafik.
237 Taxi Driver Bringen Sie Ihre Fahrgäste sicher nach Hause.
238 Georg Glaxo Ein Jump & Run Spiel der Extraklasse. Steuern Sie den Comicheld durch viele Level.
239 Evil Tower Ein irres Abenteuerspiel mit tollem Sound und lustigen Animationen.
240 Astrotrek Mega Hit nicht nur für Star Trek Freaks mit starkem Sound und guter Grafik.
241 Eishockey (Karamalz) Bei diesem orginellen Eishockey Spiel kämpfen Sie um den Karamalz Cup.
242 Chaneques Joystick gesteuertes Superspiel mit tollen FX Geräuschen.
243 Simpsons Game Sehr sehr gutes Actionspiel mit der Simpson Familie.
244 Energy Manager Wer hier umweltbewußt handelt, gewinnt den Energiesparpreis.
245 Road to Hell Grafisch sehr gutes Spiel für alle Motoradfreaks mit vielen Optionen.
246 Olympia Bewältigen Sie mehrere Disziplinen der Olympiade.
247 Wibble World Giddy Bärenstarkes Actionadventure mit vielen verschiedenen Levels
248 Starbase13 Beschützen Sie eine Raumstation vor Eindringlingen.
249 Mahjongg Beweisen Sie in diesem alten chinesischen Brettspiel Ihr Geschick.
251 Smurfhunt Vernichten Sie alle Schlümpfe im Schlumpfdorf.
252 Winning Post Spitzensimulation einer Fruitmachine mit vielen neuen sehr guten Features.
253 Monopoli Wer kennt das nicht? Brettspiel mit super Grafik.
254 Shanghai Korrekte Version des Shanghai Brettspiels. Mann kommt nicht mehr davon los.
255 Amiga Tetris Super Tetris Version mit freizügigen Damen im Hintergrund.
256 Duell im All Steigen Sie in Ihr Raumschiff und kämpfen Sie mit Ihren Verbündeten um den Planeten Zargon.
257 Berzerkers Bei diesem tollen Geschicklichkeitsspiel gilt es eine Trefferquote von 96% zu überbieten.
258 Demons Breach Als Magier kämpfen Sie in diesem tollen Jump & Run Spiel gegen böse Hexen, Skelette usw..
259 Wrestling Absoluter Megahit, in dem Sie mit mehreren Wrestlern gegeneinander oder gegen den Computer kämpfen können. 2 Disketten
260 Mensch rat mal Sehr gutes Ratespiel a la Mensch ärgere dich nicht mit tollen Grafiksequenzen.3 Disketten
261 Fatal Mission2 Spektakuläres Weltraumspiel, wo es gilt Kampfroboter zu zerstören.
262 High Octane Spacemäßiges Rennspiel mit vielen verschiedenen Rennstrecken.
263 Rubber Geschicklichkeitsspiel mit vielen verschiedenen Ebenen und unterschiedlichen Gegnern.
264 Star Woids Star Wars Spiel mit der Aufgabe Ihre Kameraden aus einem intergalaktischen Labyrinth zu befreien.
265 Doom Megastarkes Spiel jetzt auch für Ihren Amiga.
266 Digital Ninja Absolut scharfer Kampfspielhit indem Sie mit Schwertern entweder gegen einen Mitspieler oder gegen den Computer kämpfen können.
267 Baby Ghost Mine Tolle Soundeffekte und sehr gute Grafik überzeugen in diesem Spiel aus der Emerald Serie.
268 Ork Attack Als mutiger Ritter verteidigen Sie in diesem Spiel eine Burg gegen wütende Orks.



schon ab 4.-

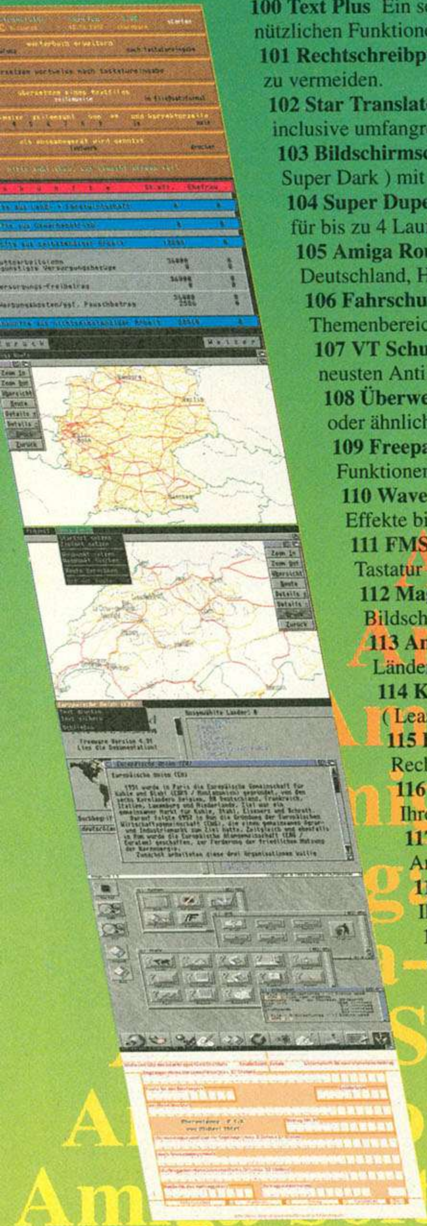
Die besten Software Hits

Erotik-Pack Volume 1-3

Jedes Paket enthält 10 randvolle Disketten mit den besten Erotikbildern in sehr guter Qualität. Lieferung nur gegen Altersnachweis (Kopie von Ausweis, Führerschein, usw.) Jedes Pack kostet nur 49.- oder gleich alle 3 Packs zusammen für nur 129,00 .-

je nur 49.-

1 X 1 Soft Hauptstraße 61 51465 Bergisch Gladbach Fon 02202/44500 Fax 02202/59773



Amiga-Software ab 4.-

100 Text Plus Ein sehr gutes Textverarbeitungsprogramm mit vielen nützlichen Funktionen für den täglichen Schriftverkehr.
101 Rechtschreibprüfer Nützliche Anwendung um Rechtschreibfehler zu vermeiden.
102 Star Translator Schneller Übersetzer von englischen Texten, inclusive umfangreichem Wörterbuch.
103 Bildschirmschoner Mehre verschiedene Bildschirmschoner (u.a. Super Dark) mit über 50 Effekten. 2 Disketten
104 Super Duper Geniales Kopierprogramm mit vielen neuen Features für bis zu 4 Laufwerken (sehr schnell).
105 Amiga Route Super Streckenplanungsprogramm mit Karten von Deutschland, Holland und natürlich von der Schweiz.
106 Fahrschule Sehr gutes Lernprogramm mit verschiedenen Themenbereichen und Statistikauswertung. Enthält viele Grafiken.
107 VT Schutz Nie wieder Ärger mit Viren. Eines der besten und neusten Anti Viren Programme.
108 Überweisung Komfortables Programm um Ihre Überweisungen oder ähnliche Bankformulare zu drucken.
109 Freepaint Ein sehr gutes Zeichenprogramm mit allen wichtigen Funktionen.
110 Wave Tracer Sounds wie von Profis selber machen. Sehr viele Effekte bis hin zu 24 bit.
111 FMSynth Super Sound per FM Synthese. Die Sounds können über Tastatur abgespielt werden.
112 Magic CX Viele nützliche Programme wie z.B. Alarmfunktion, Bildschirmschoner System, Sun Mouse u.s.w..
113 Amiga World Interessante Datenbank mit sämtliche Daten aller Länder der Welt.
114 KFZ Manager Schnelle Übersicht über die Kosten Ihres KFZ (Leasingkosten, Fahrtenbuch usw.).
115 Fakturierung Zuverlässiges Verwaltungprogramm für Ihr Rechnungswesen.
116 Computer Lexikon Ratgeber für fast alle Fragen und Probleme zu Ihrem Amiga und Amiga-Dos.
117 CD Verwaltung Komfortable CD Verwaltung mit profesionellen Ansprüchen.
118 SystemInfo & SystemAnalyser Sehr gutes Analyseprogramm für Ihre Hardware und Systemdaten.
119 Amiga Atlas Streckenberechnungsprogramm innerhalb Deutschlands (Berechnung nach Straßentyp und Geschwindigkeit). 2 Disketten
120 World Adress Detailierte Adress-Datenbank mit Druckfunktionen für Serienbriefe und Briefumschläge.
121 Schreibtrainer Mehrere Lektionen führen Sie spielend zum 10 Finger schreiben.
122 Virus Workshop Mit diesem Programm-Paket haben Viren bei Ihnen keine Chance mehr.
123 Octa MED V5 Sehr guter und komplexer achtstimmiger Musikeditor
124 Terminator Nie wieder zu spät kommen. Der Terminator erinnert Sie rechtzeitig an wichtige Termine oder startet Programme.

Bei 1X1 Soft bekommen Sie die beste und aktuellste Software zu einen einmaligen Preis. Jedes Programm durchläuft eine Vielzahl von Tests und werden auf Herz und Nieren geprüft. Wir garantieren Ihnen eine vollständige Virus- und Fehlerfreiheit der Programme. Alle Programme sind selbststartend und können ohne Vorkenntnisse gestartet werden.

ab 4 DM pro Disk

Ordern Sie noch heute Ihr individuelles Softwarepaket!

Einfach genial billig!

Jede Diskette nur 5.- je Stück ab 10 Disketten je nur noch 4.-

Absender

Bestellung

1X1

1 X 1 Soft Hauptstraße 61 51465 Berg. Gladbach Fon 02202 / 44500 Fax 02202 / 59773

Eine weitere Turbokartenfamilie betritt das Parkett. Diesmal kam sie über den großen Teich. DKB will mit ihrer 68030-Turbokarte »Mongoose« und dem SCSI-Modul »Ferret« im Poker um den schnellsten Amiga 1200 mitmischen.

68030-Turbokarte: DKB Turbokarten

Von Mungo und Kobra

von Achim Berndt Christian Karpf

Für unseren Test haben wir die schnellste Version der DKB-Turbokarten ausgewählt. Mit echten 50 MHz, der Prozessor und Koprozessor sind nicht übertaktet, erreichten wir Bereiche, die manchen Amiga-4000EC030-Anwender blaß werden ließen. Aber auch in der Version mit 28 und 40 MHz konnten die »Cobra«-Turbokarten, so heißen die kleineren Geschwister der Mongoose, voll überzeugen.

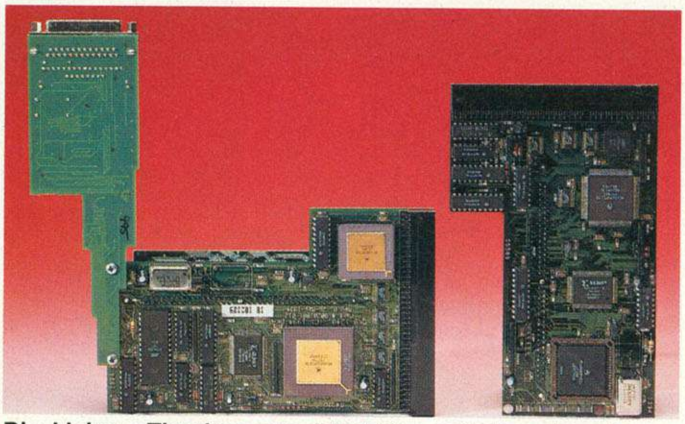
Dabei entsteht aus den Tiernamen der Karten eine kleine Geschichte. Das Einzige was der »Kobra« zur Gefahr werden kann, ist ein »Mungo« (Mongoose). Aber auch ein »Frettchen« (Ferret) kann ganz schön bissig sein. Zusammen ergibt das ein gefährliches Trio.

Leistung: Von den technischen Daten her unterscheiden sich die drei Versionen kaum. Alleine die Leistungswerte machen den Unterschied. Bei der 50-MHz-Version sind Steigerungraten zwischen 1,5 und 5,5, je nach Anwendungsgebiet erreichbar. Die Spitzenwerte liegen bei über 28 MHz bei der dreifachen Geschwindigkeit und mit 50 MHz erreicht man maximal das 5fache. Dem Fast-RAM bescheinigt das Testprogramm »BusTest« Spitzentransferraten von maximal 15 MByte/s für die 28-MHz- bzw. 28 MByte/s für die 50-MHz-Version. Die gesamten Werte sind in der Grafik »Leistungsvergleich« zusammengefaßt.

Wie man es von einer guten Turbokarte verlangt, merkt man nach dem Einbau kaum einen Unterschied zu einem Standard-Amiga-1200. Abgesehen von der Geschwindigkeitssteigerung kam es zu keinerlei Kompatibilitätsproblemen. Alle Karten sind teils in konventioneller teils in SMD-Technik gefertigt. Der Prozessor ist bei der Cobra direkt auf die Platine gelötet. Bei der Mongoose ist er gesockelt, ebenso der Koprozessor.

Der Sockel für das 72polige SIMM wurde aus Platzgründen auf die Rückseite der Platine verbannt. Der SIMM-Sockel bietet einem 32-Bit-SIMM Platz, das eine Kapazität von 1, 4, 8, 16, 32, 64 und 128 MByte haben darf. Auch die Batterie für die Echtzeituhr sitzt auf der Unterseite der Platine.

Beim Koprozessor hat der Anwender keine Wahl. Als Sockel steht nur die PLCC-Gehäusevariante zur Verfügung. Der Koprozessor kann für jede Frequenz zugelassen sein. Dazu muß jedoch der entsprechende Quarz in den vorgesehenen Sockel eingesetzt werden.



Die kleinen Tierchen von DKB: Sie verhelfen dem Amiga 1200 mit ihren MHz zu ungeahnten Leistungssteigerungen.

Ferret

Wer sich für das SCSI-Host-Adapter-Modul, mit dem interessanten Namen »Ferret« (Frettchen), entscheidet, wird auch hier nicht enttäuscht. Die Leistung des Moduls ist mit 3,06 MByte/s mit einer »Barracuda« hervorragend. Eine Übersicht der ermittelten Werte können Sie der Tabelle »Übertragungsraten« entnehmen.

Auch mit CD-ROM-Laufwerken wie dem Toshiba »XM-3601B« oder Plextor »6plex« hatten wir keine Schwierigkeiten. Einige CD[32]-Spiele ließen sich ebenfalls starten. Auch bei anderen SCSI-Geräten traten keine Probleme auf. Getestet wurde mit einem HP »Jetstore 5000«. Selbst ein Treiber für den »Amax« ist im Lieferumfang enthalten.

Installation: Beim Einbau der Karte gab es keine Schwierigkeiten. Sie gleitet fast von selbst an den vorgesehenen Platz. Gleiches gilt für den SCSI-Host-Adapter. Er wird durch den Schacht an der Rückseite des Amiga 1200 geschoben und danach mit der Turbokarte verbunden. Dabei ha-

Speicher-Zugriff

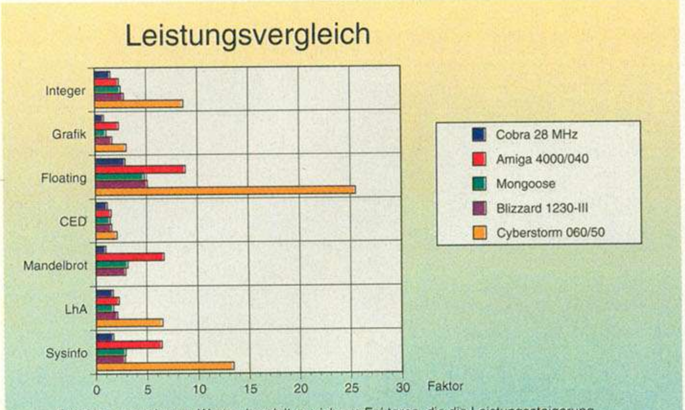
		Amiga 3000, 68030/25 8 MByte RAM		Amiga 1200, Mongoose 4 MByte RAM		Amiga 4000, Cyberstorm 060/50 12 MByte Cyber-RAM	
Speichertyp	Operation	Zyklus (ns)	Bandbreite (MByte/s)	Zyklus (ns)	Bandbreite (MByte/s)	Zyklus (ns)	Bandbreite (MByte/s)
FAST-RAM	readl	330,00	12,10	139,30	28,70	75,30	53,20
FAST-RAM	writel	244,70	16,30	168,90	23,70	112,20	35,60
CHIP-RAM	readl	845,70	4,70	1091,00	3,70	1035,00	3,90
CHIP-RAM	writel	568,20	7,00	1091,00	3,70	567,40	7,00
ROM	readl	330,10	12,10	441,10	9,10	199,20	20,10

Bemerkung: Die Werte wurden mit BusSpeed V0.07 ermittelt. Die Puffergröße betrug 16 384 Bytes. Der Overhead einer Schleife beträgt 3.4ns und eine Registerverschiebung dauert 24.5ns. Die Erweiterungen »l« u steht für die Länge der übertragenen Datenblöcke (Lang-Wort 16-bit).

Übertragungsraten

	A 4091 ST 31250N Barracuda		Cyber-SCSI ST 31250N Barracuda		Squirrl ST 31250N Barracuda		Ferret ST 312250N Barracuda	
File Create (files/s)	64	63%	66	74%	34	0%	37	30%
File Open (files/s)	138	34%	198	43%	122	0%	97	21%
Directory Scan (files/s)	381	28%	536	36%	342	0%	239	26%
File Delete (files/s)	291	22%	416	25%	229	0%	187	21%
Seek/Read (seeks/s)	119	76%	129	82%	113	0%	102	61%
Puffer: 4096 Byte								
Create file (MByts/s)	0,33	81%	0,33	85%	0,22	0%	0,38	16%
Write to file (MByts/s)	0,36	83%	0,36	86%	0,22	0%	0,42	17%
Read from file (MByts/s)	1,25	49%	1,66	57%	0,82	0%	0,74	26%
Puffer: 512 KByte								
Create file (MByts/s)	1,19	84%	1,17	85%	0,75	0%	1,46	9%
Write to file (MByts/s)	3,54	84%	3,57	81%	1,20	0%	2,28	4%
Read from file (MByts/s)	3,86	79%	4,09	91%	1,32	0%	3,06	5%

Die Leistungsdaten der Festplatten haben wir mit Diskspeed 4.2 von Fish-Disk 665 auf einem Amiga 4000 bzw. Amiga 1200 mit den entsprechenden Host-Adatpern ermittelt. Aufgeführt sind die Ergebnisse mit 4096/512 KByte Testpuffer, die Prozentzahlen geben die freie Rechnerleistung während der Übertragung an.



Bei den angegebenen Werten handelt es sich um Faktoren, die die Leistungssteigerung gegenüber einem Amiga 1200 (MC68EC020, 14 MHz, 2 MByte Chip-RAM) angeben.

ben sich die Entwickler von DKB etwas Besonderes einfallen lassen: Die beiden Karten werden über ein Gummikissen, versehen mit vielen kleinen Kontakten, zusammengeschraubt. Dies gibt eine stabile und sichere, aber dennoch leicht trennbare Verbindung. Die Klappe läßt sich nach der Installation der Turbokarte und des SCSI-Host-Adapters problemlos aufsetzen.

Auch die Software-Installation ist außergewöhnlich. Das Betriebssystem der Turbokarte ist in einem Flash-EPROM untergebracht. Beim Installieren der SCSI-Software wird der Inhalt dieses EPROMs mit ausgetauscht und der SCSI-Host-Adapter ist automatisch eingebunden. Gleiches gilt für das Deinstallieren.

Dokumentation: Da die Bedienung der Turbokarte nicht besonders schwer ist, fällt das englische Handbuch nicht sonderlich ins Gewicht. Anders sieht es bei dem SCSI-Host-Adapter aus. Da hier etwas mehr Aufwand verlangt wird, wäre es angebracht, trotz der guten Bebilderung, eine deutsche Übersetzung mitzuliefern. ■

AMIGA-TEST

sehr gut

DKB Mongoose & Cobra

10,6 von 12	GESAMT-URTEIL AUSGABE 07/95

Preis/Leistung
Dokumentation
Bedienung
Verarbeitung
Leistung

FAZIT: Die Mongoose und ihre Geschwister sind preiswerte und leistungsfähige Turbokarten. Dabei sind sie sehr kompatibel und gaben keinen Anlaß zu Klagen.
POSITIV: Kompatibel; läuft stabil.
NEGATIV: Englisches Handbuch

Preise:
DKB Cobra, 28 MHz: 298 Mark
DKB Cobra, 40 MHz: 398 Mark
DKB Monoose, 50 MHz, inkl. Koprozessor: 648 Mark
Anbieter: Hirsch & Wolf, Mittelstraße 33, 56564 Neuwied, Tel. (0 26 31) 83 99 - 0, Fax (0 26 31) 83 99 - 31

AMIGA-TEST

sehr gut

DKB Ferret

10,7 von 12	GESAMT-URTEIL AUSGABE 07/95

Preis/Leistung
Dokumentation
Bedienung
Verarbeitung
Leistung

FAZIT: Der SCSI-Host-Adapter bietet ein durchdachtes Konzept, ist leicht zu installieren und wartet mit guten Leistungen auf. Auch der Preis ist annehmbar.
POSITIV: Leichte Installation; gute Software; hohe Leistung.
NEGATIV: Englisches Handbuch

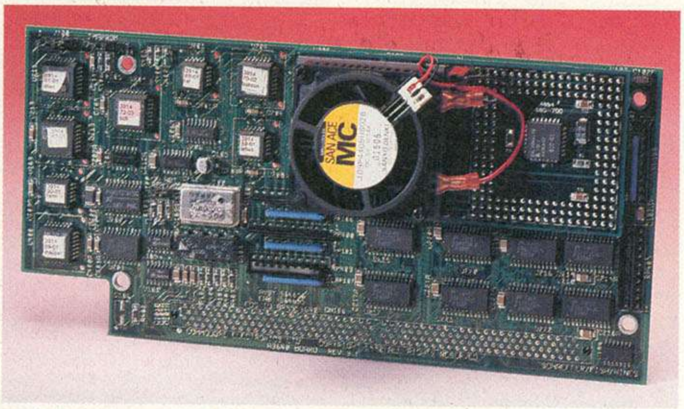
Preis: 179 Mark
Hersteller: DKB, 50240 W. Pontiac Trail, Wixom., Michigan 48393, Tel. (0 01/8 10)9 60 - 87 50
Anbieter: Hirsch & Wolf, Mittelstraße 33, 56564 Neuwied, Tel. (0 26 31) 83 99 - 0, Fax (0 26 31) 83 99 - 31

Derzeit werden viele Bausätze zum Beschleunigen der Porzessorkarte des Amiga 4000 angeboten. Dabei wird jedoch sehr oft der Original-Prozessor gnadenlos übertaktet. Ganz anders beim Beschleuniger-Modul von Sonnet: Ein neuer, ausgesuchter Prozessor mit 40 MHz übernimmt mit aktiver Kühlung bei 50 MHz die Arbeit im Amiga 4000 bzw. 3000. Und dies ganz schön rasant.

68030-Turbokarte: Sonnet-Beschleuniger-Modul

Doppelte Power

von Achim Berndt Christian Karpf



Das Sonnet-Beschleuniger-Modul: Die Original-Commodore-Turbokarte läuft zu ungeahnten Leistungen auf

Sonnet ist im Amiga-Markt noch wenig bekannt, Apple-Anwendern hingegen ist die Firma schon ein Begriff. Da der Amiga auch mit Motorola-Prozessoren betrieben wird, läßt sich diese Macintosh-Erweiterung auch für den Amiga nutzen.

Dabei wird der Original-Prozessor des Prozessor-Boards aus der Fassung gezogen und dafür ein kleines Modul eingesetzt. Auf diesem befindet sich ein 68040/40, der spezielle Test durchlaufen und bestanden hat. Er ist zusätzlich mit einer Kühleinheit versehen. Dadurch kann er auch im Dauerbetrieb mit 50 MHz getaktet werden.

Doppelte Power, halber Preis

Leistung: Mit 50 MHz läßt sich dann auch die entsprechende Leistung erzielen. Spitzenwerte bis zum 13fachen eines normalen Amiga 1200 mit Fast-RAM sind möglich. Damit liegen die Werte beim Doppelten eines normalen Amiga 4000/040.

Alle Werte sind in der Grafik »Leistungsvergleich« zusammengefaßt. In der Grafik fehlt leider der Wert für die Cyberstorm 060/50 im Test mit dem Mandelbrot-Programm. Es konnten keine brauchbaren Werte ermittelt werden. Auch die Ergebnisse von »Sysinfo« sind mit Vorsicht zu genießen, da die Cyberstorm 060/50 langsamer als die 3040 mit Sonnet-Beschleuniger wäre und das auf keinen Fall stimmen kann.

Einziger Nachteil der Sonnets, den sie im Vergleich zu Turbokarten wie der »Cyberstorm« oder »WarpEngine« haben, ist der fehlende RAM-Speicher auf der Karte selbst. Damit treten Geschwindigkeitsverluste beim Speicherzugriff auf. Diese werden jedoch durch effektives Caching im 68040 teilweise wettgemacht.

Ist der Sonnet-Beschleuniger einmal installiert, fällt er gar nicht mehr auf. Einzig die Geschwindigkeit bei den Anwendungsprogrammen ist um einiges schneller und die Arbeit geht wesentlich flotter von der Hand. Es kam auch zu keinerlei Kompatibilitätsproblemen.

Da geht ganz schön die Post ab!

Aufbau: Viel ist an der Karte nicht dran: Auf einer Seite sind die Pins, die in den freigewordenen Sockel des Prozessor-Boards passen. Auf der Oberseite befindet sich ein kleiner SMD-Chip und daneben der neue 68040/40. Dieser hat eine aufwendige Kühlung, die einerseits auf einem Lüfter basiert und andererseits noch von einem »Peltier-Element« unterstützt wird. Dieses kleine »Pelztier« erzeugt

Technische Daten

Prozessor:	MC68040/40
Taktfrequenz	50 MHz
Gehäuseform	PGA
Koprozessor:	MC68040 intern
Bemerkung:	Ventilator und aktive Kühlung (Peltier-Element)

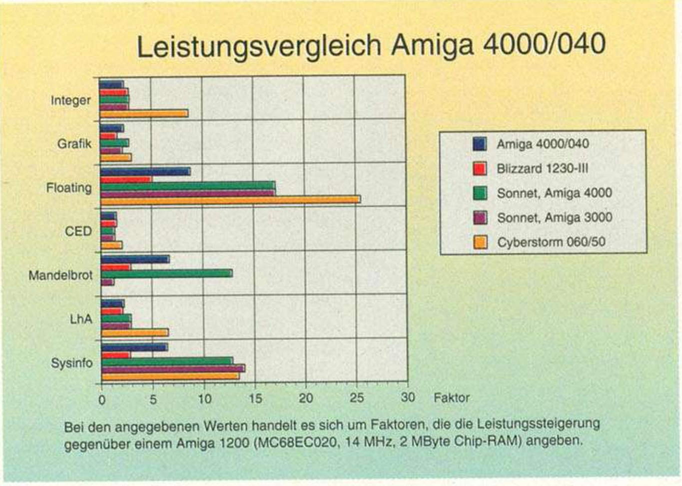
Systemkonfiguration

System 1:	Amiga 3000, Micronik-Tower 2 MByte Chip-RAM 4 MByte Fast-RAM
Turbokarte:	A 3040, Sonnet-Beschleuniger-Modul
Festplatte:	A 3091: IBM Ultra-Star 2FS, Micropolis 2117S
Zorro-Karte:	Ariadne, Picasso II, Fastlane Z3, Multiface III
Monitor:	Belinea
System 2:	Amiga 4000, Micronik-Tower 2 MByte Chip-RAM 0 MByte Fast-RAM
Turbokarte:	A 3040, Sonnet-Beschleuniger-Modul
Festplatte:	AT/IDE intern: Western Digital 2700 A 4091: IBM Ultra-Star 2FS, Micropolis 2117S
Zorro-Karte:	Ariadne, Spectrum, A 4091, Multiface III
Monitor:	Idek Liyama 5021, Idek Liyama 8621

Leistungsvergleich

		Amiga 3000, 68030/25 8 MByte RAM		Amiga 1200, Mongoose 4 MByte RAM		Amiga 4000, Sonnet 040/50 12 MByte Amiga-RAM		Amiga 4000, Cyberstorm 060/50 12 MByte Amiga-RAM	
Speichertyp	Operation	Zyklus (ns)	Bandbreite (MByte/s)	Zyklus (ns)	Bandbreite (MByte/s)	Zyklus (ns)	Bandbreite (MByte/s)	Zyklus (ns)	Bandbreite (MByte/s)
FAST-RAM	readl	330,00	12,10	139,30	28,70	308,10	13,00	75,30	53,20
FAST-RAM	writel	244,70	16,30	168,90	23,70	587,50	6,80	112,20	35,60
CHIP-RAM	readl	845,70	4,70	1091,00	3,70	857,60	4,70	1035,00	3,90
CHIP-RAM	writel	568,20	7,00	1091,00	3,70	855,90	4,70	567,40	7,00
ROM	readl	330,10	12,10	441,10	9,10	315,00	12,70	199,20	20,10

Bemerkung: Die Werte wurden mit BusSpeed V0.07 ermittelt. Die Puffergröße betrug 16 384 Bytes. Der Overhead einer Schleife beträgt 3.4ns und eine Registerverschiebung dauert 24.5ns. Die Erweiterungen »l« steht für die Länge der übertragenen Datenblöcke (Lang-Wort 16-bit).



Bei den angegebenen Werten handelt es sich um Faktoren, die die Leistungssteigerung gegenüber einem Amiga 1200 (MC68EC020, 14 MHz, 2 MByte Chip-RAM) angeben.

auf Grund eines physikalischen Effekts Kälte, so daß der Prozessor aktiv gekühlt wird.

Dabei darf man jedoch nicht vergessen, daß der Prozessor trotz aller Kühlung übertaktet ist, also über Gebühr strapaziert wird. Diesen Punkt muß man immer im Hinterkopf behalten, speziell wenn man verschiedene Turbokarten vergleicht, da die Preisunterschiede zwischen den Takt-Versionen stark variieren können!

Installation: Der Einbau des Sonnet-Beschleunigers ist problemlos auch vom Laien durchzuführen. Dabei muß lediglich der Original-Prozessor aus der Fassung gezogen und durch das Sonnet-Modul ersetzt werden.

Hierzu werden ein spezielles Werkzeug sowie ein antistatisches Band zum Schutz der elektronischen Teile mitgeliefert. Beim Ausheben des Prozessors muß zwar etwas Kraft walten, jedoch auch sehr viel Vorsicht. Ist der Original-Prozessor entfernt und sorgfältig verstaut, man weiß ja nie, ob man ihn noch einmal brauchen sollte, wird das Modul vorsichtig eingesetzt.

Im Paket eine Nummer billiger

Danach wird das Prozessor-Modul samt Beschleuniger wieder in den Amiga Eingesetzt. Weitere Einstellungen, software- oder hardwareseitig, sind überflüssig.

Dokumentation: Es ist zwar nicht viel Information beim Einsetzen des Moduls nötig, dennoch wäre eine Übersetzung des englischen Informationsblattes wünschenswert. Auf dem mitgelieferten DIN-A4-Blatt sind alle Informationen zur Installation und Betrieb des Sonnet-Beschleuniger-Moduls enthalten.

Das Sonnet-Beschleuniger-Modul ist eine interessante Alternative zu einer ganz neuen Turbokarte. Auch wer das Angebot von Hirsch & Wolf ins Auge faßt, bei dem die Original-Amiga-4000-Turbokarte »A 4030« mit dem Sonnet-Modul nur 1748 Mark kostet, kommt zu einem sehr leistungsfähigen System. ■

AMIGA-TEST

sehr gut

Sonnet-Beschleuniger-Modul

10,4 von 12	GESAMT-URTEIL AUSGABE 07/95

Preis/Leistung	■■■■■
Dokumentation	■■■■
Bedienung	■■■■■■
Verarbeitung	■■■■■■
Leistung	■■■■■■

FAZIT: Das Sonnet-Beschleuniger-Modul verhilft der Original-Commodore-Prozessorkarte zu ungeahntem Höhenflug. Die Nachteile des RAM-Zugriffs werden teilweise durch die schnelle Abarbeitung im Cache des 68040 wettgemacht. Ein unangenehmer Beigeschmack durch die Übertaktung des Prozessors bleibt jedoch.
POSITIV: Hohe Leistung; einfache Installation; hohe Kompatibilität.
NEGATIV: Übertakteter Prozessor; englische Dokumentation.

Preis: 948 Mark
3040 mit Sonnet: 1748 Mark
Anbieter: Hirsch & Wolf, Mittelstraße 33, 56564 Neuwied, Tel. (0 26 31) 83 99-0, Fax (0 26 31) 83 99-31

SCSI-Streamer: TEAC SUB-MT-01F

Extern sichern

Die Einstiegskapazitäten der Festplatten haben bereits Dimensionen erreicht, die einfach nicht mehr über Disketten gesichert werden können. Streamer schaffen hier Abhilfe, wobei der TEAC SUB-MT-01F mit einem niedrigem Preis den Einstieg erleichtert.

von Candid Böschen

Mit einem Preis von 950 Mark für die interne und 1100 Mark für die externe Version liegt der TEAC-Streamer weit unter den üblichen DAT-Streamern und bietet dennoch hohe Kapazitäten und ansprechende Übertragungsraten.

Ursprünglich geplant und in der Ausgabe 1/95 des AMIGA-Magazins angekündigt, wollte TEAC den Streamer auch in einer Version herausbringen, die Datenkompression unterstützt. Dies war den uns vorliegenden Unterlagen zu entnehmen. Dieses Vorhaben wird aber leider nicht verwirklicht. Auch konnte TEAC nicht die angekündigten Preise halten.

Der externe Streamer »TEAC SUB-MT-01F« ist ein kleines, sehr stabiles Metallgehäuse (19 cm x 6 cm x 24 cm), das das 3,5 Zoll große Laufwerk und das Netzteil beinhaltet. Eine Aussparung für einen kleinen Lüfter ist vorgesehen, aber nicht bestückt. Wie sich im Dauerbetrieb zeigte, ist auch kein Lüfter nötig, da sich das Gehäuse kaum richtig erwärmt. An der Rückwand befinden sich zwei 50polige Centronics-Stecker, der SCSI-Bus ist durchgeführt.

Neben der Buchse für den Kaltgerätestecker finden sie dort noch den Ein-Aus-Schalter und einen Wippschalter zum Einstellen der SCSI-ID, so daß das Gehäuse zur Justierung der SCSI-ID nicht geöffnet werden muß. Die Terminatoren des TEAC-Streamers sind bei der externen Version nicht bestückt und befinden sich leider auch nicht im Lieferumfang. Die Anschaffung eines Abschlußwiderstands wird dadurch eventuell nötig, sollte der Streamer das letzte oder einzige externe Gerät sein.



TEAC SUB-MT-01F: Auch die externe Version ist eine preiswerte Alternative

Auf der Vorderseite des Gehäuses befinden sich zwei LEDs: Eine grüne, die die Betriebsbereitschaft signalisiert und eine gelbe, die während des Schreib-Lese-Zugriffes leuchtet. Letztere hätte man sich sparen können, da dafür am Streamer selbst bereits eine LED existiert, die im Betrieb immer synchron mitleuchtet.

Probleme bei der Installation sollte es nicht geben: Dranstecken und geht, heißt die Devise bei SCSI. Lediglich auf die Vergabe einer freien SCSI-ID ist zu achten. Zumindest sollte die Festplatte, von der Ihr Amiga gestartet wird, eine tiefere SCSI-ID haben.

Der Streamer meldet sich nach dem Booten korrekt an und kann problemlos von »Ami-Back«, »Quarterback« oder auch »Diavolo Backup« aus bedient werden. Was die Geschwindigkeit angeht konnte der TEAC überzeugen. Wir erreichten maximal 10 MByte/min bei großen Dateien und eingeschaltetem Dis-/Reconnect für die Festplatte und den Streamer, getestet auf einem Amiga 2000 mit einer »G-Force40«, auf der sich der »GVP-Series-II-Host-Adapter« befindet. Mehrere Backups auf einem Band waren z.B. mit Diavolo Backup problemlos durchzuführen.

Lediglich beim Testen der Fähigkeiten mit Diavolo Backup kam es immer an derselben Stelle zu einem Hänger, was die Funktionalität zwischen Diavolo Backup und dem TEAC-Streamer aber anscheinend nicht beeinträchtigte. Sichern und Restaurieren verlief völlig problemlos. Auch Einbindung und Erkennung des Streamers verliefen bei Ami-Back und Quarterback problemlos.

Ein echtes Kuriosum ist das Extended Mini Data Cartridge (QIC-EST, QDE 3210), das mit einer Bandlänge von 335 m für eine Kapazität von ca. 1,2 GByte gut ist. 3/4 des Cartridges hängen im Betrieb aus dem Streamer heraus; von der Form her könnte man es für einen futuristischen Tischtennisschläger halten, dessen Griff etwas zu breit geraten ist. Der Nachteil dieser Cartridge liegt hauptsächlich darin, daß sich durch die außerhalb des Gehäuses liegende Mechanik deutliche Laufgeräusche bemerkbar machen. Auch ist aufgrund der eigenartigen Form der Cartridge eine entsprechend großzügige Hülle nötig. Auf soviel Platz lassen sich fast sieben DAT-Cartridges unterbringen.

TEAC teilte uns ebenfalls mit, daß die Firma 3M dieser Tage eine neue Generation Tapes auf den Markt bringt, die von MT-01F auch unterstützt werden und maximale Kapazitäten von 1 GByte bieten. Dabei sind ihre Ausmaße nicht größer als die der bisherigen 555-MByte-Tapes.

Insgesamt hat uns die externe Version des TEAC-Streamers gut gefallen. Es gab keine Schwierigkeiten beim Betrieb zu beklagen, die auf Datenunsicherheit hinweisen würden. Alle Sicherungen wurden korrekt durchgeführt und anschließendes Vergleichen war immer erfolgreich. *abc*

Technische Daten

Bänder:	Mini-Data-Bandkassetten	
	DC 2555, 90 m	555 MByte
NEU!!!	3M Tapes	bis 1 GByte
	QIC-EST, 335 m	1,2 GByte
Spuren:	40	
Aufzeichnungsverfahren:	NRZI-Methode mit doppelter Dichte	
Codierungsart:	GCR 4/5	
Aufzeichnungsdichte:	50 800 ftpi	
Datendichte:	40640 bpi (Byte pro Zoll)	
Magnetkopf:	2-Spur-Magnet-Kopf mit zwei Magnetscheiben	
Aufzeichnungsverfahren:	Einspurige Schrägaufzeichnung	
Schnittstelle:	SCSI-1, SCSI-2	
Bandgeschwindigkeit:	1,5 m/s während des Schreib-Lese-Vorgangs 2 m/s während des Rückspulens	
Datenübertragungsrate:	Puffer/Band: 15,1 MByte/min (Streamer-Betrieb) Initiator/Puffer: 120 MByte/min (asynchron) Initiator/Puffer: 240 MByte/min (synchron)	
Blocklänge:	1024 Bytes	
Positionierungszeit:	Schreibzugriff: 3,8 s Lesen: 2,4 s	
Rückspulzeit:	53 s bei Verwendung einer 90 m Kassette	
MTBF:	>=20 000 Std	
MTTR:	<=30 min	
Fehlerrate:	Behebbar: kleiner 10^{-7} Nicht behebbar: kleiner 10^{-15}	
Fehlerkorrekturverfahren:	vergleichbar dem »2nd Order Reed-Soloman-Verfahren«	

AMIGA-TEST
sehr gut

TEAC SUB-MT-01F

10,3 von 12	**GESAMT-URTEIL** AUSGABE 07/95
Preis/Leistung	■■■■■■
Dokumentation	■■■■■
Bedienung	■■■■■
Verarbeitung	■■■■■■
Leistung	■■■■■

FAZIT: Auch ohne die geplante Version mit Kompression kann der TEAC-Streamer empfohlen werden.
POSITIV: Einfache Bedienung; gute Transferleistung; preisgünstig in der Anschaffung.
NEGATIV: Etwas langsamer als DAT-Streamer.

Preis: MT-01F, intern: ca. 950 Mark
SUB-MT-01F, extern: ca. 1100 Mark
DC 2555: ca. 40 Mark
QIC-EST, QDE 3210: ca. 250 Mark
Hersteller: TEAC Deutschland GmbH, Bahnstraße 12, 65205 Wiesbaden
Anbieter: Fachhandel

Discount2000

Am Wiesenpfad 1, D-53340 Meckenheim

VideoBackupSystem Ihr Videorekorder als Datensicherungsgerät.

VideoBackupSystem Amiga DM 99,- Adapter für A4000 DM 49,-

Speicherkarten

A500 2MB intern mit Uhr bis Rev.7	DM 249,-
A600 1MB intern mit Uhr	DM 109,-
A2000 2MB bis 8MB aufrüstbar	DM 279,-

Centaur All in One Amiga 500 und 500+

SCSI-Controller, RAM-Option bis zu 8MB in 2MB Schritten, Kickstartsteckplatz anwählbar durch Bootprogramm. Anschluß an Expansionsport des A500 o. A500+.

Centaur Grundgerät	DM 298,-
2MB ZIP RAMs 514400	a.A.
Quantum SCSI-Festplatte 730MB	DM 498,-
CD Toshiba XM5301 4,4x SCSI	DM 398,-

Alfadata **Produkte bei Discount2000:**

MegaMix Master Soundsampler	DM 129,-
CD1200 PCMCIA CD-ROM Controller A1200	DM 229,-
Tandem CD+IDE Controller A2000/3000/4000	DM 159,-
Oktagon 2008 SCSI-2 Controller, RAM-Option	DM 289,-
Oktagon 2008 AT-Bus Controller, RAM-Option	DM 159,-

Weitere Angebote in unserem Katalog oder BTX *200030222701834#

PC-Tastaturen am Amiga mit TastAmiga

für A500, A2000, A3000 DM 59,- für A4000, CD32, CDTV DM 79,-

Kickstartplatine A600	DM 49,-	Kickstartplatine A500 automatisch	DM 49,-
Kickstart-ROM 1.3	DM 49,-	Kickstart-ROM 2.04	DM 59,-
Maus Rot, Schwarz o. Beige	DM 39,-	Maus-Joystick Umschalter, elektr.	DM 49,-

Tel. 02225/13360 o. 701834, Fax 10193

Versandkostenpauschale bis 2kg (Post Nachnahme) DM 12,-

AMIGA REPAIR

DCE Computer Service Wartung Reparatur DELLERT

WIR LASSEN IHREN AMIGA NICHT STERBEN!

AUTORISIERTES AMIGA REPAIR CENTER FÜR ALLE COMMODORE AMIGA COMPUTER

REPARATUREN ZU FESTPREISEN AN ALLEN AMIGA COMPUTERN

AMIGA 500/600/CD 32 FESTPREIS 150.- DM



AMIGA 1200 FESTPREIS 180.- DM

AMIGA 2000 FESTPREIS 250.- DM

AMIGA 4000/3000 FESTPREIS 350.- DM

UMBAU A 4000 AUF 68030 MIT MMU 169.- DM

UMBAU A 4000 LC AUF ECHTE 68040 369.- DM

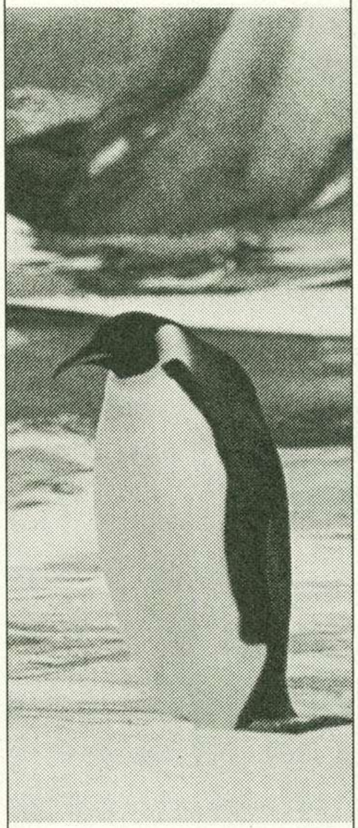
AMIGA 4000 UND PROBLEME MIT ZORRO 3 ?? DANN BRAUCHEN SIE EVTL. EIN REWORK VON CPU KARTE BZW. GRUNDBOARD AUF VER.3.2. ZUM FESTPREIS VON 178.- DM.

Kickstart Rom 2.04	39.80 ,- DM
Kickstart Rom 3.00	89.00 ,- DM
CO PRO 68882-25 PGA	89.80 ,- DM
CIA 8520	39.80 ,- DM
BIG AGNUS 8372	59.80 ,- DM
A 2000 KEYBOARD US	98.00 ,- DM

Andere Bauteile auf Anfrage !! Rufen Sie an und erfragen den Tagespreis. Oder fordern Sie unseren kostenlosen Farbkatalog an.

DCE Computer Service GmbH
Kellenbergstr. 19 a
46145 Oberhausen
TELEFON 0208-633151
TELEFAX 0208-630496

Die MENSCHEN ÜBERZEUGEN Die ERDE RETTEN



Mit einer eigenen Station im ewigen Eis hat Greenpeace dazu beigetragen, daß der Weltpark Antarktis erst einmal Ruhe hat: 50 Jahre lang ist jede Ausbeutung der Rohstoffe und Bodenschätze verboten. Unterstützen Sie erfolgreichen Umweltschutz. Werden Sie Fördermitglied bei Greenpeace!

GREENPEACE

Informieren Sie mich, wie ich Greenpeace unterstützen kann. 4 Mark in Briefmarken lege ich bei.

Vorname/Name

Straße/Hausnummer

Postleitzahl/Ort 02044

Greenpeace e.V., 20450 Hamburg, Konto-Nr. 17 31 77, Ökobank, BLZ 500 901 00

TKR über Modems (8)

Moin,* wir haben **News** für Sie.

*) Norddt. Gruß; paßt von 0:00 bis 24:00 Uhr ;-)

Das Double-Speed-Anrufbeantworter-Fax-Modem: TriStar. Nur Gut ;-)

Die All-in-One Lösung für High-End User: **TriStar**. Das neue Double-Speed-Modem (28.800 Bit/Sek. in V.34 und V.Fast-Class), das Telefaxe in High-Speed sendet und empfängt und außerdem als intelligenter Anrufbeantworter arbeitet.

Unverb. Preisempf. 498,-

28.8 Double Speed

Empfehlung der Redaktionen DOS (5/95), PC Professional (3/95) und PC Online (1/95). **

ISDN (fast) geschenkt?!*

ISDN mit 'nem Amiga?! Kein Problem mit dem **FastLink** von TKR. Einfach an die serielle Schnittstelle anschließen und ab geht die Post (mit 64.000 Bit/Sek.; X75, V110 und V.120; und mit Datenkompression nach V.42bis!).

64.0 ISDN Speed

ISDN bereits ab 598,-*

*) Nur in Verbindung mit dem Auftrag für einen ISDN-Basisanschluß, dann aber **mit weiteren 300,- DM Gebührenguthaben** bei der Telekom. Sonst kostet das FastLink einzeln 698,- DM.

News-Telegramm: FastLine (V.34/28.800 Bit/s.) jetzt 398,- DM +++ MultiFax in neuer Version 4.0 +++ ISDN mit AMIGA? Info anfordern +++ STOP +++

**) Getestet wurde das baugleiche ELSA MicroLink® 28.8 TQV

TKR

TKR GmbH & Co. KG
Stadtparkweg 2
24106 Kiel
☎ (0431) 33 78 81
Fax (0431) 3 59 84

AA-Programmierung

Adressen her

In vielen Büchern, wie z.B. im »Intern« von Data Becker findet man Methoden, den Amiga direkt – ohne Betriebssystemroutinen – in Assembler zu programmieren. Jedoch beziehen sich alle Informationen auf Nicht-AA-Amigas. Diese Programme laufen aber nur selten auf einem Standard-Amiga-1200. Einige Adressen und Register scheinen nicht ganz kompatibel zu sein. Meine Frage: Wo bekomme ich Informationen über die Register und allgemein die Hardware-Programmierung?

Andreas Hübner, 04279 Leipzig

Uns sind zu dem Thema keine Bücher bekannt. Allerdings sollte man auch als Assembler-Programmierer mit den gut dokumentierten Amiga-OS-Funktionen arbeiten. Die sind in Assembler geschrieben, von Leuten, die die Chips selbst erdacht und gebaut haben. Außerdem hat man die Sicherheit, daß das eigene Programm auch dann noch läuft, wenn man auf den nächsten Rechner umsteigt. Überwinden Sie sich und investieren Sie etwas Arbeit darin, herauszufinden, wie man Betriebssystemfunktionen nutzt und was es alles an Funktionen gibt. Es lohnt sich!

Die Redaktion

Amiga CLUBS

Bitte melden!

Name und Anschrift: Computer-Club Siebengebirge e.V., Postfach 12 48, 53582 Bad Honnef, Clubhaus: Bahnhofstr. 27, 53604 Bad Honnef
Computertypen: Amiga und PC
Beiträge: Aufnahme 10 Mark, monatlich 10 Mark, Gastbesuche umsonst
Leistungen: Clubmagazin, Einsteigerförderung über Kurse & Schulungen, Rechnerstellung, Treffen jedes Wochenende, Netzwerkgruppe & Club-Netzwerk, Netzspiele, Mailbox mit 4 GByte Amiga-Software,
Schwerpunkt: viele Aktivitäten
Mitglieder: 50, von 12 bis 75 Jahren
Clubmagazin: Vierteljährlich, Infoblatt monatlich
Bemerkungen: Der Club nimmt noch Mitglieder auf. Mailbox mit 5 Leitungen und ISDN-Zugang. Telefon (0 22 24) 1 00 90.

Adorage und FKey

Startet nicht

Mit Hilfe von »FKey« (gehört zur Workbench und befindet sich in »Tools/Commodities«) möchte ich Adorage über eine Funktionstaste starten. Das Programm liegt auf meiner Festplatte in »Work:Adorage«. Also gebe ich bei FKey im Feld Befehlsargumente »Work:Adorage/Adorage« ein. Als Ergebnis auf den Tastendruck erhalte ich aber nur einen blinkenden Bildschirm – das Programm startet nicht. Per Doppelklick auf das Icon gibt es keine Probleme. Andere Programme lassen sich per FKey problemlos einbinden. Was muß ich tun, um Adorage über FKey starten zu können, oder geht es nicht?

Rolf Pflug, 02943 Weißwasser

Adorage startet generell nicht, wenn das aktuelle Verzeichnis nicht das ist, in dem auch das Programm zu finden ist. Beim Start von der Workbench tritt das Problem nicht auf. FKey startet das Programm dagegen so, als hätte man die Befehlszeile in der Shell eingetippt.

Abhilfe: Benutzen Sie den »WBStarter«, der z.B. beim »ToolManager« dabei ist. Damit simuliert man den Workbench-Start. Oder aber schreiben Sie sich ein zweizeiliges Skript, wie dieses

```
cd Work:Adorage
Adorage
```

und geben Sie den Namen dieses Skripts in FKey an. Danach startet Adorage wie gewünscht.

Die Redaktion

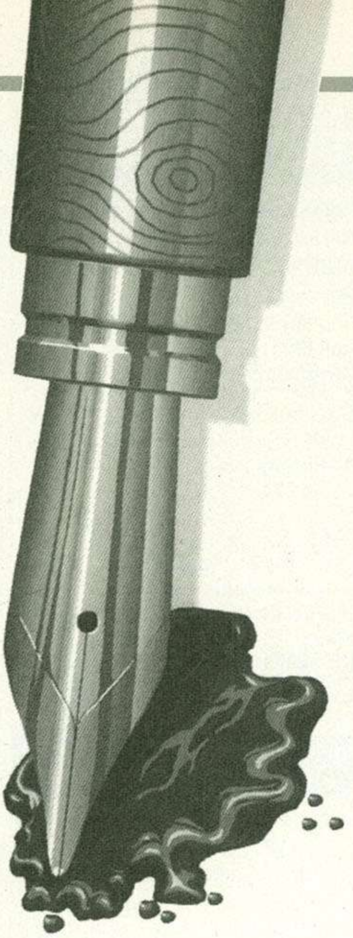
CompuServe-Software

Geht doch!

Sie schreiben im Artikel »Der Amiga am Netz«: »Leider ist bisher kein Programm für den Amiga erhältlich, das den Zugang zu CompuServe ermöglicht«. Diese Aussage stimmt nicht! Es gibt für den Amiga das Programm »AutoPilot« in der Version 1.80, das dem CIM-Manager unter Windows durchaus gleichwertig ist. Auch das Versenden von Nachrichten an Leute im Internet ist kein Problem. Ich benutze das Programm zur Zeit sogar mit einem ISDN-Anschluß und Datex-J.

AutoPilot kann im Forum »AMIGAVEND Lib 9« unter »AP.LHA« geholt werden. CompuServe bietet jetzt sogar einen direkten Zugang zum Internet, der z.B. mit »AmiTCP4.0demo« und »PPP-1.30« läuft. Im Monatsbeitrag von ungefähr 15 Mark sind drei Stunden Internet-Zugang frei.

Erich Küster, 47803 Krefeld



ReproStudio-Probleme

CD-ROM raus!

Im Leserforum 5/95 beschrieb Herr Wendt, daß sein ReproStudio nicht mit Amiga-OS 3.1 läuft. Ich habe eine sehr ähnliche Konfiguration und hatte anfangs die gleichen Probleme. Dann stellte ich fest, daß die Abstürze nur auftraten, wenn eine CD im CD-ROM-Laufwerk liegt. Nimmt man sie vor dem Start heraus, läuft ReproStudio ohne Probleme. Wenn er zeitgleich mit OS 3.1 ein CD-ROM installiert hat, ist das Problem eventuell bei der CD-ROM-Software zu suchen.

Thomas Kummer, 92648 Vohenstrauß

Grafikkarte & Monitor

2 Monitore?

Ich besitze einen Amiga 2000 mit Kickstart-Umschalter von 1.3 auf 2.0 und Oktagon Hostadapter. Da ich mir demnächst einen Monitor und evtl. eine Grafikkarte zulegen möchte, habe ich dazu noch einige Fragen:

Der Monitor, den ich mir leisten möchte, stellt nur Bildschirme ab einer Zeilenfrequenz von 31 kHz dar, was eine Grafikkarte oder Antiflickerkarte nötig macht. Nun hat mir aber ein Bekannter gesagt, daß viele Spiele auf Grafikkarten nicht laufen, ich diese also nicht sehen kann, es sei denn, ich schließe einen zweiten Monitor an. Ist das wirklich so?

Benötige ich für die Grafikkarte (z.B. der Picasso-II) eine Turbokarte und läuft die Karte auch noch unter Amiga-OS 1.3?

Stephan Hübner, 78112 ST. Georgen

Es stimmt: Wenn Sie auf Ihre Spiele nicht verzichten möchten, brauchen Sie einen zweiten Monitor (den Sie ja noch haben, wenn Sie Ihren alten nicht verkaufen). Weiter brauchen Sie für eine Grafikkarte nicht unbedingt eine Turbokarte, allerdings ist die Ausgabe »ohne« nur sehr schleppend. Unter Amiga-OS 1.3 läuft keine Grafikerweiterung mehr. Es sollte schon 2.0, besser noch 3.0 sein, da dann auch das Betriebssystem für mehr Geschwindigkeit und mehr Farben sorgt.

Die Redaktion

CD-ROM-Probleme

Was fehlt?

Mein System besteht aus einem Amiga 500 sowie einem Apollo-500-SCSI/AT-Hostadapter, als Amiga-OS kommt 2.05 zum Einsatz. Vor kurzem habe ich mir ein CD-ROM-Laufwerk Toshiba XM 3501 in einem externen Gehäuse in Gießen gekauft. Anschließend habe ich mit dem AmiCDROM-Dateisystem versucht, das Laufwerk einzubinden: ohne Erfolg. Als Fehlermeldung erscheint: »Cannot access CD ROM drive: illegal blocksize«. Auch mit dem CDX-Filesystem V2.01 ist mir der Anschluß nicht gelungen, da Laufwerk und Hostadapter nicht in der entsprechenden Liste zu finden sind. Wie kann ich nun mein CD-ROM-Laufwerk nutzen?

Peter Grabmann, 99089 Erfurt

Es gibt mehrere Gründe, warum Sie bisher noch keinen Erfolg hatten. Zum einen kann es sein, daß die Apollo-Software generell Probleme mit CD-ROM-Laufwerken hat. Dann stehen die Chancen eher schlecht – Sie sollten auf jeden Fall beim Hersteller fragen, ob es ein Update der Software gibt.

Weiter haben Sie beim AmiCDROM-Dateisystem die Möglichkeit, die Art und Weise zu beeinflussen, wie das Dateisystem die Daten vom Laufwerk anfordern soll: per SCSI-Direkt-Befehl (das ist normalerweise einge-

Ein Gedicht über Commodore

Die Übernahme

End' April, es scheint die Sonne.
Die Bahamas, welche Wonne!
Blauer Himmel, neuer Mut!
Doch leider geht's nicht allen gut.

Denn auch in diesem Paradies
fühl'n sich manche Leute mies.
Die Gläubiger sind tief gekränkt,
weil sich das Management verrenkt!

Und zur Rettung dieser Lage
kommt nur der letzte Schritt in Frage:
Blitzschnell, kalt und unverdrossen
wird die Firma »C« geschlossen.

Millionen User depremiert –
»Commodore liquidiert«!
Alles heult und alles zittert,
die Amigianer sind verbittert!

Monat später, Ende Mai.
Jeder weiß: Es ist vorbei.
Es war ja überall zu lesen –
die Firma konnte nicht genesen.

Mancher denkt sich, ohne Mut:
»Dem Amiga geht's nicht gut.
Weil ich die Hoffnung nicht mehr seh',
kauf ich mir 'nen DOS-PC«.

Gesagt, getan, man emigriert.
Intel wird nun präferiert!
Doch eine Schar von ganz, ganz Harten
hat Geduld und kann noch warten.

Holland, Deutschland, Schweiz dazu:
Filialen schließen ohne Ruh.
Der Amiga-Welt wird's immer bunter,
alles geht den Bach hinunter!

Man spekuliert, ganz unbesonnen.
Wird Commodore übernommen?
Wirklich? Ja? Und wenn – von wem?
Massenhaft Gerücht' entstehen!

Ist's SAM-SUNG aus Asia?
'Ne Firma aus Amerika?
Holland – PHILIPS? Mag schon sein.
Man hält die Hoffnung, wahrt den Schein.

Die Wochen gehen schnell vorbei.
»Nichts tut sich!« hallt ein lauter Schrei.
Und wie sieht's aus, im Todeswahne?
Nix da »schnelle Übernahme«.

Und alle User sehen bald:
Liquidieren dauert halt.
Gute Mine, böses Spiel –
man tut recht wenig, redet viel.

Doch Amiga-Leut' sind hart im Nehmen,
halten durch, von Köln bis Bremen!
Lassen sich nicht unterkriegen,
lieber woll'n im Grab sie liegen!

Alles weiter wie bisher.
Keiner nimmt das Leben schwer!
Doch innen drin – Nervosität!
Ist es vielleicht nicht schon zu spät?

Nach Gerüchten ohne Ende
blickt man auf die Jahreswende.
Der Amiga scheint verschwunden –
keiner hat es überwunden.

Liquidierung, sowas dauert!
Die User sind schon ausgepowert.
Mit Falschmeldungen, viel Gepolter
spannt man sie auf die harte Folter.

Doch was ist das – Versteigerung?
Die Fans bekommen neuen Schwung!
Als man schon hört ganz and're Themen,
scheint die Geschicht' ihr End zu nehmen.

Ein Jahr später nach dem Ende
sieht man nun die große Wende.
Viele Firmen, groß und klein,
wollen gern Besitzer sein!

Ob Commo England oder DELL –
alles geht ganz plötzlich schnell.
Man bietet mit, man zahlt viel Geld,
die ganze Lage sich erhellt ...

Beratung, Handel, stille Kammer.
Dann ist's soweit, es fällt der Hammer.
New York, was hast Du uns beschert?
Der neue Boss die Taschen leert.

Helmut Jost war nicht am pennen.
Der Chef von ESCOM macht das Rennen!
Für 6-Punkt-6 Millionen Eier!
Und danach – 'ne große Feier.

Ein Konzern aus deutschen Landen,
(Mit dem wir meist PCs verbanden),
hat Commodore übernommen.
Was wird denn nun als nächstes kommen?

Die Zukunft nun gesichert ist,
doch man die Details vermißt.
Was geht ab, was kommt, was geht?
So manches auf der Karte steht:

Der C64, er kommt wieder!
Doch wirkt der heut' nicht etwas bieder?
PCs und Macs von Commodore?
Klingt nicht gerade nach Furore.

Und der Amiga, was macht der?
Prognosen sind heut' ziemlich schwer.
Als Zugpferd der Produktpalette –
oder ganz am End' der Kette?

Kommt ein neueres Modell?
Und wenn ja, dann wann, wie schnell?
Mit SCSI, RISC, mit großer Platte?
Mit Monitor und Mäusematte?

Und die alten Exemplare?
Sind die nicht noch Mangelware?
Die Rechner müssen in die Läden,
bei Escom zieht man schon die Fäden:

Drei Monate, so sagt man sich,
dann geht's weiter. Wunderlich.
Ist es nur Versprechung nun,
wird es Escom wirklich tun?

Und produzier'n bei Maos Schergen,
hinter den verschneiten Bergen?
China lockt als Standort-Happen,
denn viel muß man dort nicht berappen.

So steh'n die Chancen fünfzig-fünfzig.
Halb bescheiden, halb vernünftig.
Doch was nun wirklich bald passiert,
weiß nur Escom selbst. Kapiert?

Wartet Freunde, wartet's ab.
Habt Geduld und bleibt auf Trab.
Denn für alle Fans auf Erden
kann's jetzt nur noch besser werden!

Axel Melzener

stellt) oder über Trackdisk-Kommandos wie »CMD_READ«. Letztes schaltet man ein, indem man ein »T« in die Startup-Message einträgt. Die könnte bei Ihnen wie folgt aussehen:

```
STARTUP="SCSI--Apollo.device-0-
    T-L-R"
```

Und zu guter letzt kann es auch sein, daß Sie eine sehr merkwürdige CD haben, die eventuell gar nicht lesbar ist.

Die Redaktion

C-Probleme mit DICE

Fließkomma

Als C-Neuling habe ich ein Problem mit der PD-Version des DICE-C-Compilers. Und zwar erscheint beim Ausführen eines fertigen, lauffähigen Programms in der Shell die Fehlermeldung: »*scanf: <float>, E,f,g,G use -lm (mathlib)«. Statt der Fließkommawerte gibt das Programm dann <float> aus. Was mache ich falsch? Christian Schaper, 30457 Hannover

Die Funktionen »printf()« und »scanf()« gibt es bei C-Compilern meist in zwei Versionen (aus Speicherplatzgründen): eine, die nur mit Integer-Werten umgehen kann und eine, die Fließkommazahlen beherrscht. Die zweite wird nur dann verwendet, wenn es explizit verlangt wird, was man als Programmierer mit der Option »-lm« anzugeben hat (daher auch die Fehlermeldung). Wenn Sie also Fließkommazahlen ein- und ausgeben möchten, sollte der Compiler-Aufruf etwa wie folgt aussehen:

```
dcc test.c -o test -lm
```

Dann nimmt der Compiler die richtigen Funktionen und gibt ausschließlich die gewünschten Werte als Fließkommazahlen aus.

Die Redaktion

Connectivity: Folge (3)

Mit Vollgas über den Daten-Highway

Mittlerweile haben Sie die theoretische Prüfung zum Internet-Führerschein bestanden. Jetzt steht unsere erste praktische Fahrstunde bevor und wir wagen uns auf den Daten-Highway. Im dritten Teil unseres Internet-Kurses lernen Sie die Internet-Anwendungen »Telnet«, »FTP«, »EMail« und »UseNet« kennen.

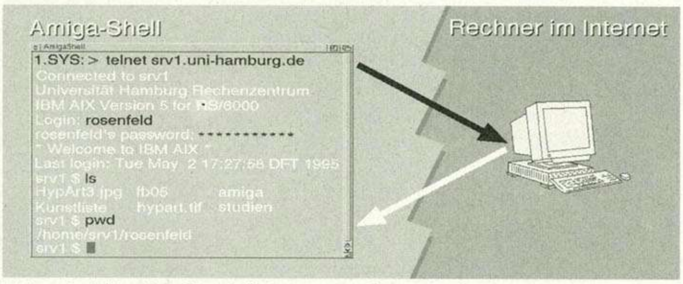
von Klaus Rosenfeld

Haben Sie die Verbindung zum Provider aufgebaut? Dann kann's losgehen!

Die erste Internet-Anwendung, die vorgestellt wird, ist das »Telnet«, welches bereits im Verzeichnis »AmiTCP:bin/« enthalten ist. Es ist ein Programm, mit dem man sich in entfernte Rechner einloggen und auf ihre Rechenleistung zugreifen kann als würde man direkt an der Tastatur des Rechners sitzen. Voraussetzung zum Einloggen ist, daß man eine Zugangsberechtigung (»Account«) zum jeweiligen Rechner besitzt.

Mit dem Aufruf *telnet <Zielrechner>* wird die Verbindung zu dem Rechner mit dem Namen bzw. mit der IP-Adresse »Zielrechner« aufgebaut. Nach dem Einloggen kann man wie gewohnt in einer Shell auf dem entfernten Rechner arbeiten. Über die Tastatur eingegebene Zeichen werden an den Zielrechner übertragen und daraufhin seine Reaktionen ausgegeben (s. Bild »Telnet«). Telnet simuliert also eine Terminalsitzung und wird daher auch »virtual terminal program« genannt.

Das mag nicht besonders aufregend klingen, doch dem Verfasser dieses Artikels ist die Faszination seiner ersten Verbindung mit einem Rechner in den USA noch lebhaft in Erinnerung. Ein Tastendruck brauchte schon seine Sekunden, um sein Ziel zu erreichen. Doch gerade diese Verzögerung machte deutlich, wieviele tausend Kilometer den eigenen und den Rechner in Übersee trennten. Sentimentales »Hacker-Geschwafel«? Probieren Sie es selbst einmal aus!



Telnet: Die Rechenleistung entfernter Computer voll ausnutzen? Kein Problem mit dem Programm Telnet.

Optional kann beim Aufruf von Telnet neben dem Zielrechner eine »Portnummer« angegeben werden (z.B. *telnet athene.uni-paderborn.de 3000*). Mit Hilfe der Portnummer ist ein Rechner nicht nur über eine einzige »Eingangstür« (seine IP-Adresse) erreichbar. Vielmehr können durch Angabe einer Portnummer beliebig viele »Hintertüren« ausgewählt werden, hinter denen sich verschiedene Dienste des Rechners verbergen können. Die »default« Telnet-Portnummer ist z.B. »23«.

Der Zugang zum eigenen Account auf einem Rechner im Netz ist nur eine von zahlreichen Telnet-Anwendungen. Viele Universitäten und andere Einrichtungen bieten über Telnet die unterschiedlichsten Services auf ihren Rechnern an. Zu diesen Diensten hat jeder freien Zugriff. Darunter befinden sich:

- Recherchemöglichkeiten in großen Bibliotheken und Datenbanken
- Test-Accounts zum Ausprobieren auf Unix-Rechnern
- Zugriff auf öffentliche Internet-Dienste (WWW, News, Gopher etc.)
- Online Multiuser-Spiele (wird im nächsten Kursteil näher vorgestellt)

Im Kasten »Telnet-Dienste« werden einige Beispiel für Dienste, die über Telnet verfügbar sind, vorgestellt.

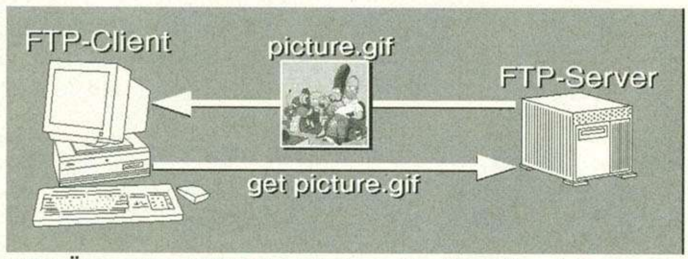
Rlogin, ein Draht zur Welt

Eng verwandt mit Telnet ist das »rlogin«-Kommando. Rlogin steht für »remote login«. Wie auch Telnet, dient es zum Arbeiten auf einem anderen Rechner. Zusätzlich kann bei rlogin über die Option *rlogin <Zielrechner> -l <Username>«* der Name des Users angegeben werden, unter dessen Account man sich einloggen will.

Napsaterm, der Connect

Ein Problem, das bei Terminalsitzungen über Telnet oder rlogin häufig auftritt, ist die korrekte Interpretation der (Terminal-)Steuerzeichen. Dies ist z.B. dann entscheidend, wenn auf dem entfernten Rechner Programme laufen, die den Cursor neu plazieren. Werden diese Steuerzeichen überhaupt nicht oder nicht richtig umgesetzt, erhält man als Ausgabe nur »wirres Zeug«. Für die Interpretation von Terminal-Steuerzeichen existieren verschiedene Standards. Sehr verbreitet ist die »vt100«-Emulation.

Auf einem Unix-System wird in der Shell-Variablen »TERM«, die jeweilige Emulation festgelegt. Geschieht die Ausgabe der Steuerzeichen nicht korrekt, läßt sich auf dem entfernten Rechner durch Eingabe von *export TERM=vt100* oder *setenv TERM*



FTP: Über den FTP-Client haben Sie Zugriff auf Software-Archive von Computern in der ganzen Welt

Telnet-Dienste

»Telnet« baut eine Verbindung mit Rechnern im Internet auf. Außerdem ist über Telnet ein Zugang zu verschiedenen Services möglich. Welche Dienste im einzelnen angeboten werden, können Sie mit Hilfe des Datenbankprogrammes »Hytelnet« feststellen. Zusätzlich zum Hauptprogramm »Ami-HyTelnet.lha« (Aminet: comm/net) benötigen Sie ebenfalls die Datenbank, die in der PC-Version (»hyteln64.zip«) enthalten ist (z.B. vom FTP-Server »geomat.math.uni-hamburg.de« im Verzeichnis »/pub/library/hytelnet/pc/«). Das ZIP-Archiv kann mit »unzip 51x.lha« (Aminet: util/arc) entpackt werden.

Hier eine kleine Auswahl von Diensten, die über Telnet angeboten werden (Der Aufruf erfolgt mit »telnet <Adresse> [Portnummer]«)

Adresse / Portnummer	Service
locis.loc.gov	Library of Congress
spacelink.msfc.nasa.gov	NASA (Infos über Geschichte, alte und aktuelle Missionen, etc.)
nssdca.gsfc.nasa.gov	Astronomisches Datencenter der NASA
madlab.sprl.umich.edu 3000	Weltweite Wetterinformationen
info.cnri.reston.va.us 185	»Knowbot Information Service« (KIS) zum Auffinden von EMail-Adressen und anderen Daten von Internet-Teilnehmern
nyx.cs.du.edu	Öffentlich zugängliches Unix-System
info.funet.fi	Zugang zu verschiedenen Netzdiensten (WWW, Gopher, WAIS, Archie, x500)

vt100 eine entsprechende vt100-Emulation aktivieren.

Eine wesentlich komfortablere Möglichkeit ist die Verwendung von »Napsaterm«, das ebenfalls im AmiTCP-Archiv enthalten ist (im Verzeichnis »AmiTCP:bin/«). Napsaterm ist eine vt100-Terminal-Emulation. Einfach ausgedrückt ist es ein Programm, das in einem Fenster eine Shell über »rlogin« zu einem entfernten Rechner öffnet. Zusätzlich läßt sich über Menüs u.a. die Emulation in vielen Parametern beeinflussen. Napsaterm ermöglicht dadurch die korrekte Ausgabe aller Textdarstellungen auch dann, wenn z.B. die Fenstergröße der Shell verändert wird. Nähere Angaben zur Verwendung und Konfiguration von Napsaterm finden Sie in der Dokumentation »AmiTCP:help/napsaterm.guide«.

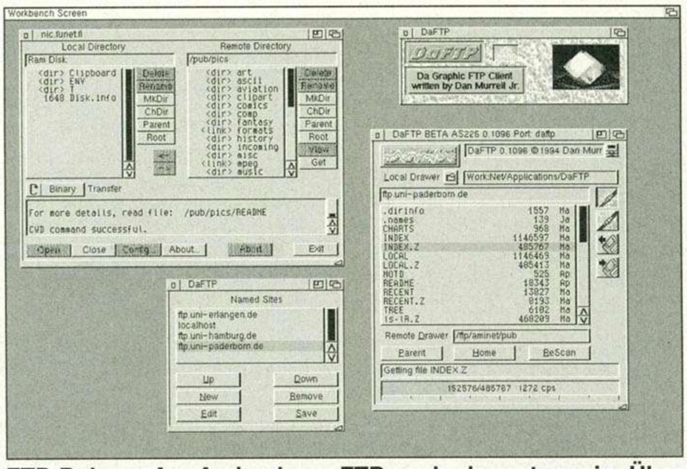
FTP: Software grenzenlos

Ihnen wurde sicherlich schon vorgeschwärmt, welche riesigen Mengen an Public-Domain Software, Grafiken, Animationen, Texten und vielem mehr, im Internet frei zur Verfügung stehen. Die Frage ist nun: »Wie bekomme ich all diese Daten auf meinen eigenen Rechner?« Die Antwort darauf heißt: »FTP«. Diese Abkürzung steht für »File Transfer Protocol« und ist, wie der Name schon andeutet, ein Protokoll, das die Übertragung von Dateien über das Internet ermöglicht. Rechner, »FTP-Server« mit großen Festplattenkapazitäten, bieten dabei frei kopierbare Daten an (s. Kasten »FTP-Server«).

Zum Aufbau einer Verbindung mit einem FTP-Server benötigt man einen »FTP-Client« (s. Bild »FTP«). Üblicherweise übernimmt das Programm »ftp« die Rolle des FTP-Client. Genau wie Telnet, wird auch ftp über eine Shell aufgerufen und gesteuert. Mit der Eingabe von »ftp <Zielrechner>« wird eine FTP-Verbindung zum angegebenen »Zielrechner« aufgebaut.

Im folgenden Beispiel eröffnen wir eine Verbindung zum Rechner »ftp.uni-hamburg.de«:

```
>ftp ftp.uni-hamburg.de
Connected to rznext01.rrz.uni-hamburg.de.
220 rznext01 FTP server (Version wu-2.4(1) Mon Apr 18 13:25:43 GMT+0100 1994) ready.
```



FTP-Deluxe: Am Amiga kann FTP auch eleganter sein. Über Buttons und Menüs wird FTP zur wahren Freude.

Nachdem der Rechner sich gemeldet hat, wird man aufgefordert, seinen Usernamen einzugeben. FTP-Server, die einen öffentlichen Zugang auf ihre Dateien erlauben, erwarten jetzt die Eingabe von »anonymous« oder einfach nur »ftp«. Als Paßwort muß die eigene EMail-Adresse eingegeben werden (»EMail« wird im folgenden erläutert):

```
Login: anonymous
331 Guest login ok, send your complete e-mail address as password.
Password:
```

Wir haben jetzt Zugriff auf das Dateisystem des FTP-Servers. Mit den Befehlen »dir« und »cd« kann der Inhalt von Verzeichnissen angezeigt oder in andere Verzeichnisse gewechselt werden. Wichtig ist, daß fast alle FTP-Server auf Unix-Systemen laufen und daher zwischen Groß- und Kleinschreibung unterschieden wird:

```
ftp> cd pub
250 CWD command successful.
```

```
ftp> dir
200 PORT command successful.
150 Opening ASCII mode data connection for /bin/ls.total 11
drwxr-xr-x 2 schmidt ftp
1024 Aug 30 1994 amiga
drwxr-xr-x 2 schmidt ftp
1024 Jun 30 1994 mac
drwxr-xr-x 23 schmidt ftp
1024 May 5 04:50 next
-rw-r-r- 1 schmidt ftp
1614 Dec 17 19:00 README 226
Transfer complete.
```

Soll nun eine bestimmte Datei zum eigenen Rechner übertragen werden, muß der richtige Übertragungsmodus eingestellt sein. Zu Beginn einer FTP-Sitzung befindet man sich im »ASCII-Modus«, der zur Übertragung von ASCII-Dateien (z.B. »README«-Dateien) dient. Für Binärdaten (Programme, Bilder etc.) muß mit Eingabe von *binary* in den »Binär-Modus« gewechselt werden.

Der Wechsel vom Binär- zum ASCII-Modus erfolgt mit dem Befehl »ascii«. Der jeweilige Modus bleibt bis zum Verlassen des »ftp«-Programms bzw. bis zum Wechsel durch *binary* oder *ascii* bestehen.

Ist die Transferart gewählt, wird die Übertragung mit dem Befehl *get <Datei-Namen>* gestartet (s. Bild »FTP«):

```
ftp> get README
200 PORT command successful.
150 Opening ASCII mode data connection for README (1614 bytes).
226 Transfer complete.
1648 bytes received in 0.05539 seconds (29.06 Kbytes/s)
```

Um den Speicherplatz eines FTP-Servers zu sparen, werden die Programme häufig mit unterschiedlichen Methoden komprimiert. Im Kasten »Software« finden Sie eine Aufstellung der wichtigsten Programme zum Entpacken der Archive. Die Verbindung zu dem FTP-Server wird mit dem Befehl *close* abgebrochen. Danach kann entweder eine neue Verbindung mit *open <Zielrechner>* aufgebaut oder ftp mit *quit* beendet werden.

Im Verzeichnis »AmiTCP:bin/« ist bereits ein FTP-Client enthalten. Allerdings heißt das Programm nicht »ftp«, sondern »ncftp«. Durch den Namen wird bereits deutlich, daß es sich um kein herkömmliches FTP-Programm handelt. »ncftp« ist wesentlich komfortabler als »übliche« FTP-Clients.

»ncftp« bietet die gleichen Funktionen wie »ftp«. Mit *ncftp <Zielrechner>* wird eine FTP-Verbindung aufgebaut. Jedoch entfällt z.B. die Eingabe der EMail-Adresse als Paßwort und von »anonymous« als Login-Name. Danach kann, wie auch schon weiter oben beschrieben, verfahren werden.

Weitere Informationen zu den Funktionen und Konfigurationsmöglichkeiten von ncftp finden Sie

FTP-Server

FTP-Server bieten eine unüberschaubare Fülle an PD-Software, Texten, Grafiken und vielem mehr. Hier werden einige dieser Archive vorgestellt.

Eine Liste von verfügbaren FTP-Servern erhält man ebenfalls über FTP auf dem Server »ftp.uni-paderborn.de« im Verzeichnis »/doc/FAQ/news.answers/ftp-list/sitelist/«.

Die größte Quelle für Amiga-Software ist das »Aminet«, welches über eine Gruppe von FTP-Servern erreicht werden kann (s. Kasten »Aminet«).

ftp.eff.org	Umfangreiche Dokumentationen über das Internet, sowie die sehr gute Anfänger-Anleitung »EFF's Guide to the Internet«
nic.funet.fi	Großes Archiv mit Software für alle Systeme. Zusätzlich steht eine Vielzahl von Bildern zur Verfügung (login: pictures).
cumulus.met.ed.ac.uk	Aktuelle Satelliten-Bilder von Meteostat-4 und METEOR-SAT-3.
ftp.uni-paderborn.de	Dieser Server ist ein »Mirror« des amerikanischen Servers »rtfm.mit.edu« und hält im Verzeichnis »/pub/doc/FAQ« ein Archiv von FAQs (s. Kasten »Jargon«).
wuarchive.wustl.edu	Riesiges Archiv mit Programmen für verschiedene Systeme sowie Grafiken, Animationen und vielem mehr.

Kursübersicht

Dieser Kurs vermittelt Grundlagen und Praxis zur Anbindung des Amiga an das Internet. Hierfür werden zunächst Hintergründe über die Funktionsweise der Datenübertragung im Internet erläutert. Auf dieses Wissen baut die Installation von AmiTCP auf. Im folgenden werden die wichtigsten Internet-Anwendungen vorgestellt und abschließend einige Alternativen zur TCP/IP-Anbindung gezeigt.

Folge 1: Ursprung des Internet; Protokolle des Internet; Voraussetzungen zum Anschluß eines Amiga

Folge 2: Installation von AmiTCP; Testen; Konfigurationsmöglichkeiten; Dialin-Tools

Folge 3: Tools im Internet: Telnet; Rlogin; EMail; UseNet; Netiquette; FTP

Folge 4: Tools im Internet: Gopher; WWW; Online-Spiele; IRC

Folge 5: Alternative Internet-Zugänge: UUCP, Terminal-Zugang, DNET, AUW , etc.

in der zugehörigen Dokumentation »AmiTCP:doc/ncftp.man«.

Archie – stiller Helfer

Mittlerweile ist die Fülle an Software, die auf unzähligen FTP-Servern im Internet zur Verfügung steht, schier unüberschaubar. Daraus entsteht das Problem: Wie kann ein bestimmtes Programm in diesem »Heuhaufen« gefunden werden? Glücklicherweise existiert für diese Aufgabe eine Lösung mit dem Namen »Archie«. Bestimmte Rechner im Internet (»Archie«-Server) sammeln Inhaltsverzeichnisse aus nahezu allen FTP-Servern der Welt. Aus diesen Informationen wird eine Datenbank aufgebaut, die mit Hilfe »Archie«-Clients befragt werden kann. Auch für den Amiga existiert so ein hilfreicher Geist (s. Kasten »Software«). Der Aufruf erfolgt z.B. mit *archie -s -h <Archie-Server> <STRING>*. Dadurch wird die Datenbank des Rechners »<Archie-Server>« nach einem Eintrag <STRING> befragt. Z.B. erhält man auf die Anfrage *archie -s -h archie.th-darmstadt.de amitcp* nach kurzer Zeit folgendes Ergebnis:

```
Host faui43.informatik.uni-erlangen.de
Location:/mounts/epix/public/pub
/amiga/aminet/comm/tcp
FILE -rw-r-r- 32387 Aug 10 1993
amitcp_finger.lha
FILE -rw-r-r- 91805 Aug  1 1993
amitcp_telnet.lha
Host freebsd.cdrom.com
Location: /.9/inet/faqs/amiga
FILE -r-r-r- 17484 Jun 15 1994
AmiTCP-faq.Z [...]
```

Weitere Einzelheiten über die Verwendung von Archie finden Sie in der Anleitung, die im Archiv »archie38.1.lha« enthalten ist.

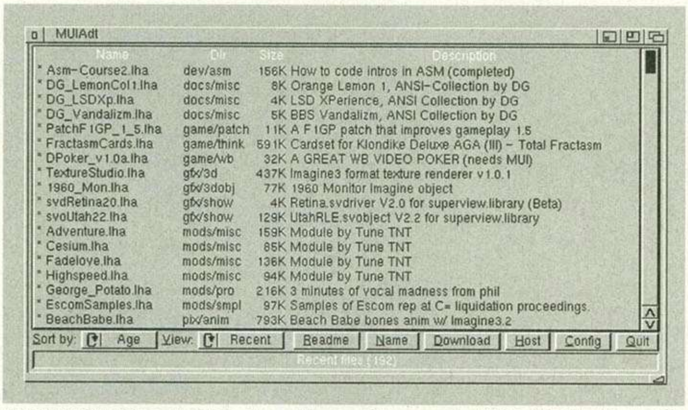
FTP-Deluxe – einfach toll

Die Steuerung von FTP über Tastatureingaben innerhalb einer Shell erscheint im Zeitalter grafischer Benutzeroberflächen etwas antiquiert. Auch einigen Programmierern im Internet ist dieser Umstand aufgefallen. Und so gibt es bereits eine Reihe von FTP-Clients für den Amiga, die sich über komfortable grafische Schnittstellen steuern lassen (s. Bild »FTP-Deluxe«, und Kasten »Software«). Allerdings darf nicht verschwiegen werden, daß momentan noch keiner der grafischen FTP-Clients so stabil läuft wie die bewährten Shell-Versionen.

Aminet – das Tor zur Welt

Keine Vorstellung von FTP wäre vollständig, ohne »Aminet« erwähnt zu haben. Dieser Verbund von FTP-Servern hat sich zu »der« Quelle für neue frei kopierbare Software für den Amiga entwickelt. Neuste PD- und Shareware-Software, Updates und Patches für kommerzielle Software, Demoversionen von kommerziellen Programmen, Animationen, Demos und vieles mehr – all das steht frei kopierbar und immer brandaktuell zur Verfügung. Weitere Informationen finden Sie im Kasten »Aminet«.

Neben den üblichen FTP-Clients, gibt es mittlerweile spezielle Tools zum Zugriff auf die Aminet-Archive (s. Kasten »Software«). »MUI-Adt« lädt automatisch die Liste der neuesten Dateien von einem Aminet-Server. Mit einem einzigen Mausklick kann entweder eine längere Beschreibung des Programms geladen oder eine Datei auf den eigenen Rechner übertragen werden (s. Bild »MUI-Adt«).



MUI-ADT: Der Amiga in seinem Element. MUI-ADT zeigt alle Neuigkeiten im Aminet. Leichter geht es nicht.

EMail – Express-Versand

Kommen wir zur ältesten und weitest verbreiteten Anwendung im Internet: »Elektronische Post« (»Electronic Mail«, kurz: »Email«). »EMail« ist Ihre private pfeilschnelle »Brieftaube« im Internet. Sie erledigt den Austausch persönlicher Nachrichten zwischen Benutzern im Netz. Jeder Teilnehmer im Internet hat eine eigene Adresse, seine sog. EMail-Adresse, die ihn eindeutig und weltweit identifiziert. Ein Beispiel für eine EMail-Adresse ist »andrea@amiga1.dialin.uni-hamburg.de«. Die Adresse besteht aus zwei Teilen: Den Namen des Benutzers (»andrea«) und den Rechner des Benutzers (»amiga1.dialin.uni-hamburg.de«). Beide Teile werden durch das »@«-Zeichen (gesprochen, engl. "at") getrennt. Die

Aminet

»Aminet« ist die größte und beliebteste Quelle für Amiga-Software im Internet.

Realisiert wird Aminet durch den Zusammenschluß von Rechnern (FTP-Server) im Internet. Der »Kopf« und Hauptrechner von Aminet befindet sich in den USA (St. Louis, Missouri). Über ein sog. »Spiegel-System» (»mirroring«) erhalten alle anderen Mitglieds-Rechner in der ganze Welt die Neuzugänge an Programmen.

Der Amiga-User hat mit dem Aminet Zugriff zu einer im Internet beispiellos gut organisierte Quelle von neuer Software für den Amiga. Täglich erscheinen neue Programme. Mittlerweile ist der Umfang des kompletten Archives auf 2.5 Gigabyte in insgesamt 15 000 Dateien angewachsen. Aminet ist zum Standard für frei kopierbare Software für den Amiga geworden. Auch CDs mit (Gesamt-)Inhalten sind seit längerer Zeit erhältlich.

Alle Aminet FTP-Server besitzen die gleiche Verzeichnisstruktur (mit Ausnahme von »ftp.uni-stuttgart.de«). Das Aminet-Archiv ist immer im Verzeichnis »/pub/aminet« angelegt. Die neuesten Zugänge der letzten Tage werden in der Datei »/pub/aminet/RECENT« aufgelistet. Eine Übersicht der insgesamt verfügbaren Software findet man in der Datei »/pub/aminet/INDEX.Z« (wird mit »uncompress« entpackt).

Die folgende Tabelle zeigt die Verzeichnisstruktur von Aminet (ausführlich in der Datei »/pub/aminet/TREE«)

Verzeichnis	Inhalt
new	Verzeichnis für Neuzugänge (»Uploads«)
biz	Business Software (Datenbanken, Demoversionen/Patches für kommerzielle Software)
comm	Kommunikation (Netzsoftware: BBS, Envoy, EMail, News, TCP, Terminalprogramme, UUCP)
demo	Grafik- und Sound-Demos
dev	Entwickler-Software (Programmiersprachen)
disk	Disketten- und Festplatten-Tools
docs	Textdokumente
game	Spiele
gfx	Grafik
hard	Hardware
info	FTP-Informationen (für Anfänger, Statistiken, über Aminet,...)
misc	Verschiedenes (Amiga-Magazin-PD-Disketten, Lernsoftware, Emulationen,...)
mods	Musik-Module
mus	Musik-Software (Komposition, MIDI, Sound-Player/Samples)
pix	Bilder (Animationen, Grafiken...)
text	Text-Software (DTP,Editoren,TeX,...)
util	Utilities

Aus Platzgründen speichert nicht jeder Server den gesamten Umfang des Archivs. Neuzugänge sind jedoch auf allen Rechnern verfügbar.

Die folgende Tabelle enthält alle Aminet-Server. Die Spalte »Dateianzahl« gibt an, wieviele Dateien vom Gesamtumfang des Aminets auf den einzelnen Rechnern gespeichert werden

Land	Adresse	Dateianzahl
USA:	ftp.wustl.edu	Komplett
	ftp.etsu.edu	5000
	ftp.netnet.net	Komplett
Skandinavien:	ftp.luth.se	Komplett
Schweiz:	ftp.eunet.ch	5500
	ftp.math.ethz.ch	1000
	litamiga.epfl.ch	300
Deutschland:	kelly.uni-paderborn.de	Komplett
	ftp.uni-paderborn.de	Komplett
	ftp.uni-erlangen.de	7000
	ftp.uni-oldenburg.de	2500
	ftp.uni-kl.de	1500
	ftp.uni-stuttgart.de	Komplett
	ftp.uni-siegen.de	1500
	ftp.cs.tu-berlin.de	4000
	ftp.stud.fh-heilbronn.de	600
	ftp.tu-chemnitz.de	4000
	ftp.rz.uni-wuerzburg.de	700
Großbritanien:	ftp.doc.ic.ac.uk	Komplett
	micros.hensa.ac.uk	8500

EMail-Adresse ist alles, was man wissen muß, um Briefe an die entsprechende Person zu versenden. EMail hat gegenüber der »herkömmlichen« Post einige entscheidende Vorteile:

➪ EMail ist sehr schnell. Je nach Art der Verbindung erreichen Briefen schon innerhalb von Minuten oder Sekunden ihren Bestimmungsort in der ganzen (!) Welt. Daher wird die traditionelle Post häufig von Internet-Benutzern als »snail-mail« (engl. = »Schnecken-Post«) bezeichnet.

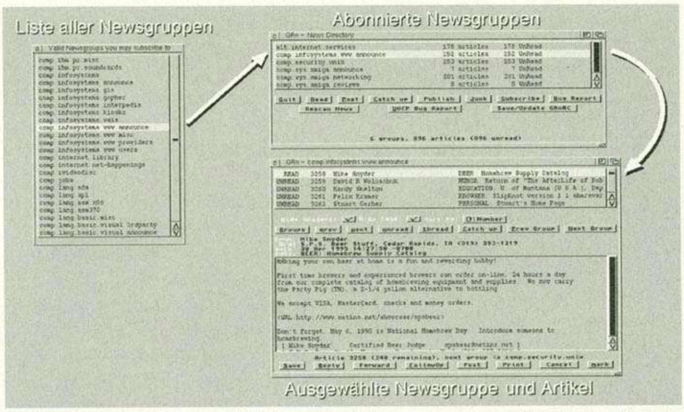
➪ EMail ist sehr effizient. Es ist z.B. möglich, einen Brief gleichzeitig an mehrere Personen zu verschicken. Es können auch Binärdateien, wie Bilder und Programme, verschickt werden. Wenn gewünscht, lassen sich Nachrichten mit entsprechenden Algorithmen (z.B. »PGP« = Pretty Good Privacy) verschlüsseln. Nur der Empfänger, im Besitz des richtigen »Schlüssels«, kann Ihren Brief lesen (siehe Kasten »Software«).

➪ EMail ist sicher. Es ist fast auszuschließen, daß eine Nachricht ihr Ziel nicht erreicht, ohne daß Sie davon erfahren. Erhalten Sie keine Antwort auf eine abgeschickte EMail, liegt es fast immer am Empfänger. Hätte die EMail ihr Ziel nicht erreicht, wäre sie zu Ihnen mit einem automatischen Eintrag über die Fehlerursache zurückgeschickt worden (z.B. »Unknown User«, wenn der adressierte Benutzer nicht existiert).

➪ EMail ist papierlos. Zu guter Letzt ermöglicht EMail eine Korrespondenz ohne anfallende Papierberge. Dabei muß nicht auf die gewohnten verschiedenen Ordner zur Ablage verzichtet werden, da Dateiverzeichnisse diese Aufgaben übernehmen können.

Sogar die amerikanische Regierung hat bereits die Vorteile von EMail für sich entdeckt. Als Folge ist der Präsident der Vereinigten Staaten unter der Adresse »president@whitehouse.gov« auch für Sie jederzeit erreichbar. Ein Service, den man hierzulande noch vermißt. Eine Warnung am Rande: Die EMail an den amerikanischen Präsidenten wird durchaus ernst genommen. Dies beweist die Festnahme eines Internet-Benutzers durch das FBI. Er wurde zu einer Freiheitsstrafe verurteilt, da er über EMail Drohungen gegenüber dem Staatsoberhaupt ausgesprochen hatte.

EMail beschränkt sich nicht nur auf die Grenzen des Internets. Vielmehr ist es möglich, in andere Netze (z.B. »CompuServe« oder »Fidonet«) EMail zu verschicken und von dort zu empfangen. Dabei müssen teilweise etwas andere Adressen, als die sonst innerhalb der einzelnen Netze üblichen, verwendet werden. Eine EMail-Adresse für einen Benutzer im CompuServe sieht z.B. folgendermaßen aus : »12345.6789@compuserve.com«. Es muß also noch explizit mitgeteilt werden, daß diese EMail an einen Benutzer im CompuServe gerichtet ist (durch die Angabe von »@compuserve.com«).



GRN-Leser: Aus der Liste aller Newsgroups stellt ein News-Reader Ihren eigenen Informations-Coktail zusammen

Wie kann man nun EMail auf dem Amiga benutzen? Diese Frage wurde schon häufig gestellt und daher gibt es mittlerweile ein komplettes Programm-Paket, das die Verwendung von EMail mit dem Amiga ermöglicht. Das Archiv heißt »INet-Utilities« und ist frei kopierbar (s. Kasten »Software«). In diesem Paket sind u.a. Programme enthalten, die EMail über das im Internet verwendete SMTP (Simple Mail Transport Protocol)-Protokoll verschicken. Außerdem gibt es ein Programm, das Ihre EMail über das »POP« (Post Office Protocol)-Protokoll von Ihrem »Briefkasten« beim Provider-Rechner zu Ihrem eigenen Rechner überträgt. Neben den »INet-Utilities« brauchen Sie noch ein Programm zum Lesen und Schreiben von Briefen. »AmigaElm« ist hier eine gute Wahl (s. Kasten »Software«). In der Dokumentation der jeweiligen Software finden Sie Anleitungen zur Installation der Programme.

Der Austausch privater Nachrichten zwischen Benutzern im Internet ist jedoch nicht die einzige Möglichkeit, die EMail bietet.

Mailing-Lists – der Treff

Beispielsweise gibt es im Netz »Stammtische«, an denen lebhaft debattiert wird. Diese geselligen Runden bezeichnet man als »Mailing-Lists«. Sie werden über EMail realisiert.

Der Mechanismus funktioniert dabei folgendermaßen: Eine Person im Internet ist Leiter der Diskussionsrunde. Dieser erhält alle Artikel, die Teilnehmer zum Thema senden und schickt die Briefe wiederum an alle anderen Teilnehmer der Mailing-List. Wenn Sie an einer Mailing-List teilnehmen, erhalten Sie alle Nachrichten, die von anderen geschickt werden. Außerdem können Sie sich selbst aktiv an der Diskussion beteiligen, indem Sie EMail an den Leiter schicken. Der Diskussionsleiter nimmt neue Mitglieder auf oder streicht (auf Wunsch) Teilnehmer von der Mailing-List. Sehr häufig werden die Aufgaben des Diskussionsleiters von einem automatischen Programm übernommen.

Es existieren Mailing-Lists zu den unterschiedlichsten Themen (s. Kasten »Mailing-Lists«). Möchten Sie z.B. über das Leben im Jahre 2020 philosophieren, Kochrezepte tauschen oder über die letzten Star-Trek-Folgen diskutieren? All dies ist möglich und dazu noch kostenlos! Alles, was Sie bezahlen müssen, ist gegebenenfalls die EMail, die Ihnen Ihr Internet-Provider berechnet.

Über Email lassen sich sogar Programme von FTP-Servern übertragen. Einige FTP-Server im

Mailing-Lists

Die folgende Tabelle zeigt eine kleine Auswahl aus der Vielfalt der verfügbaren Mailing-Lists.

Je nachdem, ob die Lists von einem Menschen oder einem automatischen Programm (»List-Server«) geleitet werden, unterscheidet sich die Vorgehensweise zum Abonnieren (engl. »subscribe«) der Mailing-List. Mailing-Lists, deren Kontaktadresse die Form

<Listen-Namen>-request@xxx.xxx.xx haben, werden von Internet-Benutzern verwaltet. Hierbei reicht eine EMail, die den Teilnahmewunsch in einer kurzen Mitteilung äußert. Das Abbestellen erfolgt mit einer EMail an die Kontaktadresse.

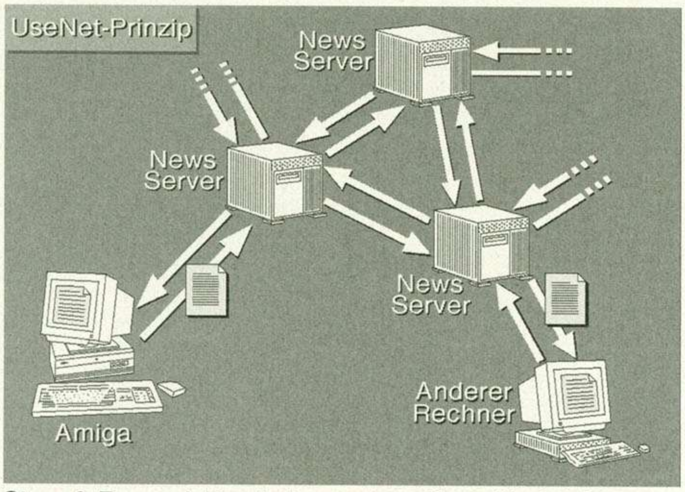
Mailing-Lists, deren EMail-Adresse die Form *listserv@xxx.xxx.xx* oder *Majordomo@xxx.xxx.xx* haben, werden von Programmen automatisch verwaltet. In diesem Fall muß eine EMail an die Kontaktadresse geschickt werden, in der als einziger Text (mit leerer »Subject«-Zeile) die Zeile »subscribe <Listen-Name>« steht (z.B. »subscribe wine«). Das Abbestellen geschieht wiederum mit »unsubscribe <Listen-Name>«.

Weitere Mailing-Lists finden Sie auf dem FTP-Server »ftp.uni-paderborn.de« im Verzeichnis »/doc/FAQ/news.answers/mail/mailing-lists/« und in der UseNet-Gruppe »news.answers«.

Name	Adresse / Beschreibung
disney-comics	*disney-comics-request@minsk.docs.uu.se* Diskussionen über Disney-Comics
sf-lovers	sf-lovers-request@rutgers.edu Alles rund um Science-fiction und Fantasy
NASAINFO	listserv@amsat.org Informationen über Raumfahrtmissionen (keine Diskussionen)
Imagine	imagine-request@email.eag.unisysgsg.com Mailing-List zur 3-D-Render-Software »Imagine«
net-guide	listserv@eff.org Monatliches Update zum »EFF's Guide to the Internet«, einer sehr guten Einführung ins Internet (siehe Literatur)
AMOS	amos-request@access.digex.net Diskussionen über »AMOS Creator«, »AMOS Pro«, und »Easy AMOS«
Rocky Horror	mossap@essex.ac.uk Alles rund um den Kultfilm »The Rocky Horror Picture Show«
Wine	Majordomo@ee.pdx.edu Alles für den Weinliebhaber und Freizeit-Winzer
2020world	Majordomo@seatimes.com Diskussionen über das Leben im Jahre 2020
newlists	listserv@vm1.nodak.edu Ankündigungen neuer Mailing-Lists

Internet bieten diesen Service an. Hierfür schickt man eine EMail an die Adresse des Servers (z.B. »ftpmail@ftp.uni-stuttgart.de«) und teilt in einem bestimmten Format darin mit, welche Software von welchem FTP-Server übertragen werden soll. Weitere Informationen erhalten Sie, wenn Sie eine EMail an »ftpmail @ftp.uni-stuttgart.de« mit dem »Subject« »help« senden.

Es ist hierbei zu betonen, daß »FTP über EMail« nur für Benutzer ohne direkten Zugriff auf die FTP-Dienste gedacht ist. Der übliche, bereits anfangs in diesem Kursteil vorgestellte Weg zum »Downloaden« von Software, ist sehr viel einfacher und schneller. Hier soll nur demonstriert werden, was EMail theoretisch und praktisch leisten kann. FTP über EMail ist ein Beispiel aus einer Vielzahl von Diensten, die ebenfalls über EMail erreichbar sind. Weitere Informationen finden Sie auf dem FTP-Server »ftp.uni-paderborn.de« in der Datei »/doc/FAQ/news.answers/internet-services/access-via-email«.



Store & Forward: Durch den gegenseitigen Nachrichtenaustausch erreicht Ihr Beitrag Anwender in der ganzen Welt

UseNet – News en Masse

Kommen wir nun zum letzten Internet-Dienst, der in diesem Kursteil vorgestellt wird. Die Rede ist vom »UseNet«, was häufig nur als »News« bezeichnet wird. Um darzustellen, was sich dahinter verbirgt, stellen Sie sich einmal folgende Situation vor: Ausgerechnet diese überaus wichtige Funktion Ihrer neu gekauften Software ist nicht im Handbuch dokumentiert. Die Telefonnummer der Hotline des Herstellers ist ständig besetzt und niemand in Ihrem Bekanntenkreis kann Ihnen weiterhelfen. Kennen Sie diese Situation? Hätten Sie nicht auch am liebsten verzweifelt laut um Hilfe gerufen? Tun Sie es! Mit dem »UseNet« im Internet bleibt Ihr Hilferuf nicht unerwidert. Tausende Benutzer in der ganzen Welt können Ihre Frage »hören« und Hilfe ist auf dem Wege. Bei einer Öffentlichkeit in dieser Größenordnung wird Ihnen sicher jemand den entscheidenden Hinweis geben.

Was ist nun dieses »UseNet«? Kurz gesagt ist das UseNet ein globales Diskussionsforum. Es ist unterteilt in verschiedene thematische Gruppen (»newsgroups« oder »News-Gruppen«). Zur Zeit gibt es ca. 7500 dieser News-Gruppen. Sie sind eingeteilt in insgesamt sieben Obergruppen, die »Big-7«-Hierachie. Das sind im einzelnen :

comp »computer«: Alles rund um den Computer
misc »miscellaneous«: Verschiedene Diskussionen, die sonst in keine andere Hierarchie passen
news News«: Neuigkeiten und Diskussionen über das UseNet selbst
rec »recreation«: Hobbies, Freizeit & Spiele
sci »science«: Diskussionen zu allen (Natur- und Geistes-) Wissenschaften
soc »social« Themen im Bereich Soziales, Ethik und Kultur etc.
talk Diskussionen aller Art

Hinzu kommt noch »de«, der deutschsprachige Teil des UseNet und »alt«, die sog. »achte« Big-7 Hierarchie:

de »deutschland«: Deutschsprachige Hierarchie mit Themen aus allen Gebieten
alt »alternative« Alternative Hierarchie. Umfaßt alle denkbaren und undenkbaren Themen. Als einzige Hierarchie erlaubt »alt« das beliebige Öffnen neuer Gruppen.

Die Obergruppen sind jeweils weiter in verschiedene Themenbereiche unterteilt. So wird in der Gruppe »comp.sys.amiga.graphics« innerhalb der Computer-Hierarchie (»comp«) über Themen im Bereich Grafik (»graphics«) auf dem Rechnersystem (»sys«) Amiga (»amiga«) diskutiert.

Die Auswahl an Themen ist dabei so breitgefächert wie die Benutzergruppen in aller Welt, die an den Diskussionen teilnehmen. Es gibt Gruppen zu allen Computersystemen, Softwaretools, Hobbies, Politik, Umwelt, Musik, Kunst, Forschung, Leben, Liebe – die Liste scheint einfach endlos (s. Kasten »News-Gruppen«). Die Wahrscheinlichkeit, die eigenen Interessen, sollten sie noch so abwegig sein, in irgendeiner News-Gruppe wiederzufinden ist extrem hoch.

Wie kommt man nun selbst an das UseNet. Als erstes benötigt man einen »News-Reader« wie »GRn« (s. Kasten »Software«). Ein News-Reader ist ein Programm, das eine Liste aller verfügbaren Gruppen anzeigt, ein-

News-Gruppen

Ein Muß für Einsteiger im UseNet sind folgende Gruppen:

de.newusers und *news.announce.newusers*:

Informationen über UseNet, FAQs zu allen wichtigen Anfängerfragen *de.newusers.questions* und *news.newusers.questions*:

Hier können neue Benutzer Fragen stellen

News-Gruppen rund um den Amiga:

comp.sys.amiga.introduction	Eine Gruppe für Anfänger auf dem Amiga
comp.binaries.amiga	»uuencoded« PD-Programme (s. Kasten »Software«)
comp.sources.amiga	Programm-Listings für den Amiga
comp.sys.amiga.advocacy	Gerüchte, Gerede und Gezanke
comp.sys.amiga.announce	Ankündigungen neuer Produkte
comp.sys.amiga.applications	Verschiedene Anwendungen
comp.sys.amiga.audio	Alles zum Thema Musik auf dem Amiga
comp.sys.amiga.cd32	Gruppe zur CD³²-Konsole
comp.sys.amiga.datacomm	Klassisches DFÜ (Terminal-Programme etc.)
comp.sys.amiga.emulations	Emulationen in Hard- und Software
comp.sys.amiga.games	Spiele auf dem Amiga
comp.sys.amiga.graphics	Alles zum Thema Grafik
comp.sys.amiga.hardware	Amiga Hardware
comp.sys.amiga.marketplace	Angebote und Gesuche von Amiga-Produkten
comp.sys.amiga.misc	Alles, was in keine andere Gruppe paßt
comp.sys.amiga.multimedia	Animationen, Video und Multimedia.
comp.sys.amiga.networking	Alles rund um Netzwerke (TCP/IP,ENVOY etc.)
comp.sys.amiga.programmer	Programmieren auf dem Amiga
comp.sys.amiga.reviews	Testberichte über Hard- und Software
comp.unix.amiga	Unix auf dem Amiga

Deutschsprachige News-Gruppen rund um den Amiga:

de.comp.sys.amiga.advocacy	Gerüchte, Gerede und Gezanke auf Deutsch
de.comp.sys.amiga.archive	Neuzugänge im Aminet
de.comp.sys.amiga.comm	DFÜ und Netzwerke
de.comp.sys.amiga.misc	Themen, die in keine andere Gruppe passen
de.comp.sys.amiga.tech	Alles zur Amiga-Hardware
de.comp.sys.amiga.unix	Unix auf dem Amiga
de.comp.sys.amiga.uucp	UUCP auf dem Amiga (Im 5. Teil vorgestellt)

Software

(In Klammern wird das jeweilige Verzeichnis im Aminet angegeben.)

FTP-Clients:	
Gui-FTP.lha	(comm/tcp)
mftp.lha	(comm/tcp)
DaFTP1099.lha	faramir.informatik.uni-oldenburg.de(/pub/amiga/incoming/comm)
Archie:	
archie38.1.lha	(comm/tcp)
Aminet Download Tools:	
MUIAdt.lha	(comm/tcp)
adt_amitcp.lha	(comm/tcp)
EMail-Software (INetUtilities):	
IU-14-amitcp.lha	(comm/tcp)
EMail-Reader:	
AmigaElm-v6.lha	(comm/mail)
MUIEmail.lha	(comm/mail)
ADMail.lha	(comm/mail)
News-Reader:	
GRn-2.1a.lha	(comm/news)
amiga-nn6.4.18.lha	(comm/news)
tin130beta.lha	(comm/news)
Verschlüsselung von EMail:	
PGPAmi26ui.lha	(util/crypt)
Konverter Binär <-> ASCII:	
UUArc.lha	(comm/mail)
Pack- und Archivsoftware:	
LhA_e138.run	(util/arc)
gzip124x2.lha	(util/pack)
compress-4.0.lzh	(util/pack)
tar.lha	(util/arc)

zelne Gruppen für sie abonniert (»subscribe«) oder abbestellt (»unsubscribe«), die Nachrichten (»Artikel« oder »News«) in den Gruppen anzeigt und schließlich auch eigene Beiträge verschickt (siehe Bild »GRN-Leser«). Alle Informationen über die News-Gruppen und die Artikel selbst bezieht der News-Reader von einem »News-Server«. Dies sind Rechner im Internet, die Artikel für die »Clients«, die News-Reader, zur Verfügung stellen und von ihnen Artikel entgegen nehmen. Die einzelnen News-Server halten untereinander Kontakt und tauschen neue Artikel gegenseitig aus.

Mit Hilfe dieses »Store & Forward«-Prinzips erreicht Ihr Artikel (z.B. die Frage nach der unklaren Funktion Ihres neuen Programms) nach kurzer Zeit sämtliche News-Server in der Welt und kann von allen Benutzern, die sich mit den Servern verbinden, gelesen werden (s. Bild »Store & Forward«). Sie sollten Ihren News-Reader so konfigurieren, daß er die Verbindung zu einem News-Server in Ihrer Nähe aufbaut, um Zeit und damit auch Geld zu sparen. Den nächsten News-Server in Ihrer Region teilt Ihnen Ihr Internet-Provider mit. Dabei ist es wichtig zu bemerken, daß nicht jeder News-Server sämtliche News-Gruppen bezieht. Schon aufgrund des hohen Speicherbedarfs werden viele Gruppen überhaupt nicht bezogen oder neue Artikel haben ein sehr knappes »Verfallsdatum« (»expire«) und werden schon nach kurzer Zeit wieder gelöscht. Außerdem werden von vielen News-Servern aus »politischen« Gründen bestimmte News-Gruppen nicht gespeichert.

Die Menge an neuen Artikeln, die täglich von Benutzern aus der ganzen Welt »gepostet« werden, ist gigantisch: Ca. 170 MByte an neuen Texten erscheinen jeden Tag. Viel zu viel, um hier noch einen Überblick zu behalten. Selbst Tom Truscott, einer der Mitbegründer des UseNet vor 15 Jahren, ist überwältigt von der Informationsflut: »Es ist, als versuche man seinen Durst mit einem Feuerwehrschlauch zu stillen.« Das einzige, was hilft, ist »keine Panik«!

Kultur im Internet

Spätestens nach einigen gelesenen Artikeln im UseNet oder auch schon bei der Korrespondenz über EMail, werden Sie über seltsame Abkürzungen, Zeichenketten oder Ausdrücke gestolpert sein. Da ist z.B. die Rede von »btw«, »newbie« oder »flame wars«. Im Internet haben sich mittlerweile gewisse sprachliche Eigenheiten, der »Jargon«, etabliert. Im Kasten »Jargon« erhalten Sie eine kleine Liste der wichtigsten Ausdrücke zusammen mit ihren Erklärungen.

Ebenfalls unvermeidbar im Internet sind solche Zeichenfolgen wie »:)« oder »;-)«. Diese »Smileys« oder auch »EmotIcons« machen erst Sinn, wenn man den Kopf leicht zur Seite dreht. Smileys werden dazu benutzt, um ein wenig mehr »Ausdruck« in die reinen ASCII-Texte zu bekommen. Ein Satz mit einem anschließenden lachenden »:)« bekommt damit einen ganz anderen Charakter (s. Kasten »Smileys-Lexikon«).

Bei der Verwendung von Smileys sollte man allerdings nicht allzu großzügig sein. Zu viele gefühlsbetonte Zeichenfolgen lösen leicht eine Inflation aus und verlieren damit an Wert.

Dieser letzte Hinweis deutet ein Problem an, welches zum Abschluß dieses Kursteils angesprochen werden soll. Gemeint ist hierbei die »Netiquette« – die Verhaltensrichtlinien im Internet. In einer Welt von Bits und Bytes vergißt man all zu schnell, daß dort auch Menschen am »anderen Ende« des Netzes sitzen. Daher sollte im Internet bei der zwischenmenschlichen Kommunikation, z.B. über EMail oder UseNet nie sorglos und unüberlegt vorgegangen werden. Diese ausschließlich text-basierte Form der Kommunikation bietet sehr viel Raum für Mißverständnisse. Im Kasten »Netiquette« sind daher einige der wichtigsten Hinweise aufgeführt, um einen »faux pas« im Netz zu vermeiden. Die Notwendigkeit einer »Netiquette« beweisen die Auseinandersetzungen im UseNet. Nicht selten lassen die Diskussionen eine sachliche Ebene weit hinter sich und enden schließlich in verbalen Schlammschlachten.

Auf der anderen Seite zeigen die vielen »net.romances«, daß es auch anders geht. Viele Benutzer im Internet fanden neben dem Anschluß zur globalen Information ganz nebenbei auch noch ihren Partner fürs Leben. Was lernen wir daraus? Ein guter Umgangston im Netz lohnt sich in jedem Fall.

Netiquette

Im Internet haben sich gewisse Regeln beim zwischenmenschlichen Umgang etabliert. Diese ungeschriebenen »Gesetze«, die auch als »Netiquette« bezeichnet werden, sollten insbesondere neue Netz-Teilnehmer kennen. Hier ist eine Auswahl von einigen wichtigen Empfehlungen:

EMail:

- Sie sollten nie vergessen, daß sich Menschen am anderen Ende des Netzes befinden. Dementsprechend empfiehlt sich ein höflicher Umgangston.
- Das »Subject« einer EMail sollte aussagekräftig sein und nicht z.B. nur aus »Hallo« oder »Frage« bestehen.
- Wenn Sie aus erhaltenen Briefen zitieren, sollten nur die Abschnitte, auf die Sie sich beziehen, mit im Text übernommen werden.
- Eine »Signature«, die persönliche Daten wie z.B. Name und Anschrift enthält und ans Ende der EMail angehängt wird, sollte nicht länger als drei bis vier Zeilen sein. – Die ausschließliche Verwendung von Großbuchstaben ist unhöflich, denn im Internet ist dies gleichbedeutend mit Schreien. Zur Betonung von Wörtern dient z.B. ein *Stern*.

UseNet:

- Artikel sollten nur in eine passende News-Gruppe »gepostet« werden. Außerdem sollte darauf geachtet werden, daß sich das Diskussionsthema nicht zu weit vom Thema der News-Gruppe entfernt.
- Bevor eine Frage in einer News-Gruppe gestellt wird, sollte überprüft werden, ob dieses Problem bereits in einem »FAQ« (=Frequently Asked Question) erläutert wurde. In einem FAQ werden häufig gestellte Fragen und die Antworten darauf zusammengefaßt. FAQs werden regelmäßig in der News-Gruppe »news.answers« veröffentlicht.
- Zum Versenden von Test-Artikeln existieren spezielle Test-Gruppen. Daher sollten sie nie in regulären Gruppen erscheinen.

FTP:

- Als Paßwort sollte immer die vollständige EMail-Adresse eingegeben werden.
- Große Dateien sollten möglichst nicht zu Geschäftszeiten, der Rush-hour im Internet, übertragen werden. Durch die langsame Übertragung verteuert sich der Transfer und verstopft zusätzlich das Netz.
- Vor dem »downloaden«, sollte insbesondere bei großen Datenmengen mit Hilfe von »archie« überprüft werden, ob nicht ein FTP-Server in der näheren Umgebung die Programme hält. Bei Aminet gilt: Immer der örtlich nächste »Mirror« (s. Kasten »Aminet«).

Jargon

Hier eine kleine Auswahl der sprachlichen Eigenheiten im Internet. Ein komplettes Lexikon im AmigaGuide Format ist im Aminet erhältlich (»docs/hyper/jorgon.lha«).

BOGUS	Bedeutet :Nicht funktionsfähig
BRB	Be Right Back
BTW	By The Way
Computer geek	Leidenschaftlicher/Fanatischer Computer-Benutzer
FAQ	Frequently Asked Question
Flame	EMail, die beleidigt, angreift oder provoziert
Flamewar	Heftige häufig unsachliche Auseinandersetzung im UseNet
FYI	For Your Information
IMHO	In My Humble Opinion
Netiquette	Verhaltensregeln im Internet
Newbie	Anfänger im Internet
POV	Point Of View
Propeller head	Siehe »Computer geek«
ROFL	Rools On Floor Laughing
RTFM	Read the F****** Manual!
TIA	Thanks In Advance

Smileys-Lexikon

Erst mit den Kopf auf die Seite gelegt machen diese Zeichenfolgen einen Sinn. Eine umfangreiche Liste von Smileys bietet [3].

:-) oder :)	Einfacher Smiley
;-)	Smiley ,der zwinkert
:-(	Trauriger »Smiley«
:-O	Überraschter Benutzer
8-)	Benutzer ist Brillenträger
B-)	Brillenträger mit Hornbrille
B:-)	Sonnenbrille auf dem Kopf
:*)	Der Benutzer ist betrunken
:-~)	Benutzer mit einer Erkältung

Literatur:

[1] Klaus Rosenfeld, »Mit Vollgas über den Daten-Highway«, Amiga-Magazin 5/95 S.50

[2] Dale L. Larson »Connect your Amiga«, Intangible Assets Manufacturing, ISBN 1-885876-02-5

[3] Electronic Frontier Foundation, »EFF's (Extended) Guide to the Internet«, (URL: http://www.eff.org/)

[4] Arlene H. Rinaldi, »THE NET- USER GUIDELINES AND NETIQUETTE«, UseNet: news.answers

[5] Christian Kaiser,Ulrich Dessauer, Patrick Guelat, Joachim Astel, Juergen Ernst Guenther, »DIE NETIQUETTE«, UseNet: de.newusers

[6] Stephanie da Silva, »Publicly Accessible Mailing Lists«, UseNet: news.answers

AMIGA COMPUTER-MARKT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer verkaufen oder erwerben? Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der COMPUTER-MARKT von »Amiga« bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für nur 5,- DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben. Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den COMPUTER-MARKT der **September-Ausgabe** (erscheint am 23.08.95): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis **18. Juli** (Eingangsdatum beim Verlag) an »Amiga«. Später eingehende Aufträge werden in der **Oktober-Ausgabe** (erscheint am 27.09.95) veröffentlicht. **Am besten verwenden Sie dazu die vorbereitete Karte im Heft. Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.** Schicken Sie uns DM 5,- als Scheck oder in Bargeld. Bezahlung über Postscheckkonto ist nicht mehr möglich. Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, die entsprechend gekennzeichnet sind, oder deren Text auf eine gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, werden in der Rubrik »Gewerbliche Kleinanzeigen« zum Preis von DM 12,- je Zeile Text veröffentlicht.

Private Kleinanzeigen

Biete an: Software

Morph Plus 190,–, Arexx-Files für Moph Plus 40,–, Textprogramm Wordworth, Audio Master IV 50,–, Multi Frame ADPro 70,–, DPaint Spezialeffekte. Tel. 02364/14826

Scala MM400 + EE100 kompl VB 850,– DM, CDX Filesystem 60,– DM. CDSF CD32 Emulator 60,– DM. Tel. 05109/8280

Original Amix Amiga Unix SVR4, X-Window, Unlimited, Entwicklungspaket mit Tiga Grafikkarte VB 2000 DM, Original-Disk, Streamer, Handbücher. Tel. 0511/3501392

Verkaufe Originale: Der Clou, Rise of Dragon, 1869, Hero´s Quest, Phantasie 3, Dungeon Master, Pocobase Deluxe. Preise VB. Suche Hostages, Hanse. 02933/973811, Bernd, ab 18h

Rise o. t. Robots/CD32 50 DM, Banshee/ A1200 25 DM, Skimarks, Mr. Nutz, Red Baron, je 25 DM. Theme Park/AGA 35 DM, Stone Age und Overdrive 15 DM. Tel. 07543/1230

Verk. Bars & Pipes pro f. 2.5 + Patchmeister, neu, VB 380 DM, CanDo 2.5, VB 120 DM, Maxon Pascal 2.1, VB 60 DM. Tel. 09133/1812, ab 18h

Wordworth 3.0 Textverarb. für A1200/4000 mit Registrierkarte für DM 70,– bei: André Otto, H.-Heine-Str. 2, 06571 Roßleben

Achtung!! Amos Paket mit 18 Extensions & Compiler für DM 100. Amos Pro mit 12 Ext. & Compile für DM 100. Bitte schreiben an: Tom Broekmans, Vliexstr. 6, Simpelveld (NL)

Maxon-Originalsoftware: Maxon-CAD 2.5, Vollversion 200 DM, Maxon C++ light V1.0 80 DM. Tel. 06223/73586

Sim City 2000-AGA 35,–; Lemmings 3-AGA 30,–; Tower Assault 25,– und ChuckRock 2 20,– oder Tausch gegen Dopus, XCopy, Siegfr. Copy, RHS-DTP/Erotic-CD´s, Playboy-CD. Tel. 0261/76776

Scala 500, Anstoss AGA, Burntime AGA, Historyline je 50,– DM; Penthouse Deluxe AGA, Curse of Enchantia, Die Siedler je 60,– DM; Simon the Sorcerer AGA 70,– DM. B. Klement, Friedenstr. 47, 10249 Berlin

Originale: Video Soundmanager Amadeus 2.0 150 DM, Musik Mods 30 DM, Instrumente f. Musikprog. 30 DM, Buch Video Produktion inkl. Disk 50 DM. J. Butter, Tel. 0531/124992

30 versch. Originalspiele ab 1990. Liste anfordern oder anrufen. Bernhard Gottstein, Steinbockweg 2, 71229 Leonberg. Tel. 07152/27405 ab 18 Uhr

Originale: Lightmove V 3.5 800,– DM, Adorage 2.5 AGA 150,– DM. Tel. 0531/124992

Verkaufe wg. Systemwechsel diverse PD-Software zum Selbstkostenpreis!!!! z. B. Time; Amtea; Anl.-PD, FredFish usw. !!!! ab 18 Uhr Tel. 04321/69437

SAS/C-Compiler, Version 6.3, für 240 DM zu verkaufen. Tel. 07141/71339

Verk. Orig. Reflecsion 2.0 60,–, Ref. animator 40,–, Mensch-Amiga 50,– und Orbit-Amiga 50,– oder alles zus. 150,–. Tel. 09243/1899

Maxon Word 60,– DM, Briefkopf II 10,– DM, RHS DTP Bilder 27 Disk 40,– DM, Stereogramme 10,–, Euroübersetzer 30,–, Clipart CD 20,–. Tel. 0911/556080

Wordworth 3.1 100 DM; Midistation, A1200 Mouse 30 DM; Amos & Compiler, Interword 25 DM; Amos Pro, Turboprint, PPR int 20 DM; Art Department, Farschule 2.0 10 DM. Tel. 0911/811075

Verkaufe: Nigel Mansell AGA 15,– DM, Anstoss 30,– Dm, Sim City 2000 AGA 50,– DM. Stefan L. Proksch, Aralienweg 1, 50127 Bergheim, 02271/92164

Verk. orig. Subwar AGA, Rise of the Robots AGA, TFX, Elite 3 AGA, je 50 DM. Banshee-BurnTime AGA, je 30 DM. Dune 2, Gobliins, je 30 DM. Tausch mit Jungle Strik, Dawn P. AGA mö. T 0611/524859

Refl. 2.0 u. Animator 2.0 je 55 DM, zus. nur 100 DM, Elite 2, Sens. Soccer, Pinb. Fantasie, Flashback je 20 DM zus. 75 DM, Seifarth, Am Lustgarten 13, 06844 Dessau

Verk. von Data Becker Demomaker + Font ED + BOB-Editor + Print Studio II + Video8 CD Archiv + Amiga Intern + Amiga Basic Buch + Beckertext II + Becker Tools + ABasic Buch + NN 55,–. K. Tonat, Brunnenweg 6, 09394 Hohndorf

Blitz Basic 2 incl. aller Updates (Bums) sowie Userlibs, PD-Disks und Developer Disks, dt. Handb. zus. 80,– DM, Amiga Magazin u. Amiga Plus je 1 DM + NN, K. Tonat, Brunnenweg 6, 09394 Hohndorf

Biete Cando 2.51D + BBS Disks zus. 60 DM, Deluxe Paint IV 30 DM, Oma 2.0 30 DM, GFA Basic Interpreter + Compiler 50 DM V3.51 + NN. K. Tonat, Brunnenweg 6, 09394 Hohndorf

DPaint V 150,– DM, Mauli der Maulwurf für DPaint 25,– DM, Videos für DPaint, Imagine, Adorage, Clarissa, Morphus und Desktop Video auf VB. Tel. 02364/14826

Originale Amiga Spiele zu verkaufen ab 15 DM z.B. Anstoss, Wings Commaner, Bill Boy usw. Liste von ca. 150 Programmen bei: S. Heide, Tel. 0271/8706732 oder 01717293566

BM Hattrick, Great Courts I, International Soccer, Passing Shot, Player Manager, alle zusammen DM 100. Tel. 02173/50789

Biete Textverarbeitung, Final Copy II an für 90 DM und Spiele, Programme und Demos für Amiga 500, ab 2 DM. (z.T. PD-Soft). Tel. 05776/1071 (Andre)

DataBasePro V2.5 90,–, PersonalPaint 6.0 40,–, Visionaire 50,– (Morphing) AMIBack 2.0 40,–, DiskExpander 25,–, VideoScape 3D (+ WS) 30,–, ca. 70 orig. Spiele (von 5-20,–) 04171/63100

Verkaufe Maxon Cinema 4D V2.1 Professional für 280 DM. Tel. 07422/7319 nach 18 Uhr

Monument-Titler 130,–, Scala 500,– 75,–, Easy-Titler 30,–, Tel. 03741/36201 ab 18.00

Clarissa V3.0 prof. + 3 Module + Lernvideo, 500,–, Adorage V2.5 AGA 140,–, Wordworth V.30 150,–, DirectoryOpus V4.12, 70,–, AmigaMoney 50,–, Tel. 09481/8273 abds.

VideoDirector 150,–; SteuerFuchs pro 94, 50,–, Cinema 4D prof. 250,–, Scenery Animator 80,–, Airbus A320, 70,–, Pinball Dreams 50,–, Tel. 09481/8273 abds.

DPaint 3 55 DM + NN, TurboPrint prof. 3 65 DM, Fantavision 15 DM, Populus 2 35 DM, Indy 3 30 DM, Gunship 2000 35 DM, Der Patrizir 35 DM u. noch vieles, alles orig. 0233129651

Verkaufe orig. Soft DOpus 4.11 DM 79,–, FinalCopy II DM 79,–, TurboPrint 2.0 DM 49,–, Amiga-Konto DM 19,–, Dennis, Oscar je 10,–, CD Fresh Fish #5 DM 19,–, CD Aminet Set 1 (4 CD) DM 49,–. Tel. 089/6114964

Imagine 2.0 DM 170; Digi Paint 3 DM 50; Videoscape 2.0 + Modeler 3D DM 80, Larry 5 DM 30. Tel. ab 17 Uhr 08022/10334

Biete CrossDOS 4.02 30,–, CrossDOS/Cross PC 5 55,–, Beckertext 2 60,–. Video-BackupSystem 2 70,–, 2 MB-Zip RAM 170,–, Floppy intern 60,–, Denise 8362 25,–. Tel. 07231/55367

DPaint IV 80,–, EDGenlock YC, VB 350,–, ProDraw 3.0 90,–, Maxon Cinema 4D V2.1 Pro VB 320,–, TPrint II 30,–. Tel. 089/8416289

FinalWriter 3.0 DM 19,–, Turbocalc 3.0 DM 180,–, Turboprint 3.0 70,–, Blitzbasic 2.0 DM 140,–, Subwar 2050 AGA 50,–, Star Trek 25th AGA 50,–, F19 30,–, F15 20,–, ab 17 Uhr, Tel. 071745319

Amiga Oberon Version 3.0 für 150 DM zu verkaufen. Tel. 07720/67442

Adorage 2.0, Video + Extradisk. 130 DM; Adorage 2.5 200 DM; Clarissa 2.0 + Buch 160 DM; Clarissa 3.0 + Video 350 DM; Monumentaltitler + Video + Extradisk. 200 DM, Tel. 08741/91482

Aminetset 1-4 30,– DM, Aminet Amiga (Original America) 50,– DM. TRR Multiterm 100,– DM, Multifax 120,– DM, AdPro 2.5 (english + deutsches Handbuch FVR 2.0) 380,– DM. Tel. 08741/91482

Euro-Übersetzer 70 DM, Steuer 1992 10 DM, ASI MCDFV 2.X 90 DM; WB2.1 20 DM, Wordworth 100 DM, WB 31. für A2000 140 DM, Mad TV 30 DM. Tel. 08741/91482

Adorage 2.0 + Video + Extradis. 130,– DM, Adorage 2.5 200,– DM, Clarissa 2.0 + Buch 160,– DM, Clarissa 3.0 + Video 350,– DM, Mounumental Titler + Video + Extradisk. 200,– DM. Tel. 08741/91482

Turboprint 2.0 90 DM, Studio II 105 DM, DirOpus 4.11 + 4.12 110 DM, DPaint IV AGA 2x je 50 DM, Pagesetter II 90 DM, Pagesetter III 150 DM, Amiga Vision 40 DM. Tel. 08741/91482

Biete an: Hardware

Picasso II Grafikkarte 2 MB 540,–, Flickerfixer von ED für A2000 450,–, Kickstart 3.1 für A2000 140,–, Speicherkarte für A2000 4 MB 200,–. Tel. 02364/14826

Verkaufe A4000/30 mit 10 MB Speicher, 25 MHz FPU, 200 MB AT-Bus FP, OKT SCSI-Contr., Tosh. CD-ROM LW, Nec 3D, sowie Original Software + Spiele, Preis VS, Alexander Horst Tel. 0221/319248, e-mail: Alexander H@MiltenyiBiotec.de

A4000/40, 120 MB FP 10 MB RAM mit CD-ROM-Lfw + Mitsubishi-Monitor, sowie viel Software VB 3900,– DM. Tel. 07303/6511 oder ab 18 Uhr 07307/34287

A1200 m. H 170 MB, Blizzard 1200/4 MB, Uhr, Coproz. NC 68882/50 MHz, VB 1400 DM, kompl. m. Monitor Mitsubishi EUM1491A, VB 2100 DM. Tel. 09564/1877

A1200 68030+MMU 50 MHz, 68882 50 MHz, SCSI-Z, 700 MB HD, 14400 Modem, Ext. Laufwerk, Multi Sync A138, div. Software + Bücher 3600,–. Tel. 06051/72371 ab 17 Uhr (Marco)

A2000, 3,5 MB RAM, Kick. 2.04, 85 oder 170 MB Fest., 2. LW, Zubehör VB 500,–; mit Drucker + Midi-Seq. + Interface VB 700,–. Tel. 0521/270872

Supra 28 Turbo, 200,–, Controller + 40 MB HD Commodore 2081 200,–, alles Original Verpackt wegen fehlkauf. Tel. 06063/5677

A4000/040, 10 MB, HD 124 MB 2200 DM, zus. HD Quantum 540 MB SCSI an Oktagon 2008, Framemasch. & Prism 24, CD-ROM NEC 3 Xi, Softw.: Scala 300, Claissa 3.0 u. Module, ADPro, Superb. 4 Prof., Photoworx Pro, uvm. 07621/791420 Büro 07621/706364

A1200 HD, 80 MB, 6 MB RAM, Blizzard 1230, 40 Hz, Nec 3D, 2. Laufw., Opti-Maus, Software; Auf Wunsch, zus. DM 1850,–. Tel. 06035/6642 ab 17.00 Uhr

Verkaufe SCSI-Controller 4008 GVP Impact Series-II. Tel. 089/2289562

A4000/40, 18 MB RAM, 540 MB HD, VHB 3500 DM, Fastlanet 3, VHB 4000 DM, Monitor 15-34 KHz, VHB 350 DM, SAS-C6.55 VHB 200 DM, VOB CD-ROM-Kit VHB 40 DM. Tel. 09901/3932 ab 20.00

2 HD´s ca. 82 MB AT 3,5" für A1200 und A4000 (ggf. mit Software) je DM 150 VB; Adapter 2,5" auf 3,5" DM 25; Videodigitizer DigiViewGold + RGB Splitter DM 150 VB; externes Netzteil für CD-ROM, etc, DM 60; Tel. 02102/69467 ab 18 Uhr

AT-Oktagon 2008 Controler für A2000 DM 120,– neu (unbebraucht). Tel. 02151/713910, Fax 02151/713648

Speichererweiterung „Blizzard Memory Board 1200/4" bestückt mit 8 MB für 450,– DM. Tel. 08771/3257

Amiga 3000-25, 18 MB RAM, OS 3.1, 2x3.5 HD Lw., FPU umgerüstet auf 36 MHz, Festplatten 730 und 210 MB, Vlab Digitizer, Digi Gen II mit 6 Mon. Garantie, Merlin 4 MB Grafikkarte (neu modifiziert), TV Paint 2.0, Scala MM 400/Echo 100 zur Video-bearbeitung, DPaint 4, Amadeus (Musik und Toneffekte), Amiga Sound Sampler, Adress Master, Dir Opus 4.11, Amiga Mony, Final Writer 3, Video Back up Modul, diverse Literatur und Software, Gesamt Neupreis ca. DM 12000,– wegen Systemwechsel für DM 6500,– möglichst komplett zu verkaufen. Auch einzeln. Tel./Fax 05033/7721

Wichtiger Hinweis:

Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden weiterhin <u>keine</u> Briefmarken angenommen.

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen

Amiga 500; 1 MB + Farbmonitor + einige Anwender- und Spielprogramme (Originale); Preis nach Vereinbarung. Tel. 03473/811222

Mitsubishi-Monitor 15-36 KHz und Prozesorboard A4000/030, 100% i.O., günstig zu verkaufen. Tel. 08731/74216 ab 20 Uhr

Verk. PS/2-SIMM 1 MB 32 Bit für 80,– DM. Tel. 0451/22082

NEC Multisync 3D 300,– DM, Modem Creatix LC 144 VF 150,– DM, Drucker Umschaltbox 2-fach 50,– DM, Sampler 2x je 30,– DM, CD Posso MEU IJA Boxen 6 St. 60,– DM. Tel. 08741/91482

Amiga 500, 1 MB RAM-Erweiterung, Externes Zusatzlaufwerk, komplett mit Maus, Monitor, Joysticks DM 690,–; dazu Computertisch DM 40,–, Rosenheim, 08031/98591

Verkaufe Overdrive CD-ROM Lw f. PCMCIA Anschluß an A1200 incl. allen Treibern, sofort betriebsbereit für DM 249,–, Joystick Competiton Pro DM 15,–, Ext. Floppy 3,5" DM 49,–. Tel. 089/6114964

A2000 mit Monitor und zwei Laufwerke für 550,– DM. VGA Monitor 14" 200,– DM. Tel. 02364/14826

A2000, 9 MB RAM + Monitor, Masob. Mastercard, 85er Platte, 2. Lw, Kick 2.05, WB 2.1, VB 650,– DM. 07136/22358

A500 DM 150, Monitor 1081 DM 200, Genlock Digi Gen I DM 200. Epson Drucker LQ 450 DM 200. Tel. 02173/50789 oder H. Meder 40789 Monheim, Rotdornstr. 34

Biete für Amiga 500 Kickstart 2.1 45 DM, mit Workbench 2.1 zus. 60 DM, Epson FX 80 9 Nadeldrucker für PC und Amiga 95 DM. Tel. 05776/1071. (Andre)

Vortex 486 SLC, 8 MB (60ns), Co-Pro., Floppy-Contr. u. HD-Floppy, SVGA-Karte, 16-Bit-Soundk., extern 2 x CD-ROM, benöt. 3 Steckpl., DM 1480,–, Tel. 08122/14317

Amiga 4000-040 mit 6 MB, Fastlane Z3, HD 80 MB Picasso II (2 MB), 2 Floppy für 4600,–; PAL-Genlock (ED) 220,–, ADPro 2.5 200,–, Morph+ 180,–, Adorage 2.5 170,–. 04171/63100

Videokarte ImpactVision-24 PAL/VIU für Amiga 2-4000 für 1800,– DM zu verkaufen, auf Karte: Digitizer, Genlock, 24-Bit-Framebuffer, Antiflickerkarte, Tel. 0711/522435

Amiga 4000/EC030 mit CoPro., 2. Laufwerk, 120 MB HD (AT/IDE), 10 MB RAM, CD-ROM-Laufwerk und Softw. im Wert von 1400,– DM zu verkaufen für 1800,– DM. Tel. 0711/522435

A4000/040, 10 MB, HD 124 MB 2200 DM, zus. HD Quantum 540 MB SCSI an Oktagon 2008, Framemasch. & Prism 24, CD-ROM NEC 3 Xi, Softw.: Scala 300, Claissa 3.0 u. Module, ADPro, Superb. 4 Prof., Photoworx Pro, uvm. 07621/791420 Büro 07621/706364

Verkaufe Amiga 500, Zubehör (299,–); Monitor 1084S (250,–); Speichere. (30,–); Externes Lauferk (3,5 Zoll) (50,–); TV-Modulator (40,–) Tel. 0521/895658

SCSI2-Controller A4091 350 DM, Grafikkarte Picasso 2 350 DM, Fast-RAM A1200 180 DM, MTec Turbokarte 68030/28 MHz A1200 230 DM, Videograbber 190 DM, Tel. 0171/5134046

LW int. 880 KB + Festplatte 40 MB aus A1200, neu je DM 80, Overdrive CD-ROM Dualspeed DM 375 (Garantie), Monitor 1084 DM 250, Backgammon-Computer DM 250. Tel. 07361/36994

SCSI-Controller Trumpcard prof. f. A2000 140,– DM, 42 MB Festplatte, Rodine mit ALF II Controller f. A2000 140,– DM. Tel. 05206/1577

Verk. GVP 030/40/882/MMU/4 850,–, Echtz-Digit. 150,–, Vortex-SLC2/50/10/240 MB, Cop., ST24 Grafikkr., Mon-Master, 3,5" 1150 DM, Flickerf. 100,–, Tel. 07531/200132 Markus

Verk. A2000D, GVP 030/40/882/MMU/4, Nexus-C. 2 MB/2 x 100 MB, Flickerf. 2 x 3,5", Echtz.-Digit. PC-SLC50/10/240 MB, ST24, Mon-Master, Copro, HD-LW VHB 2100 DM. Tel. 07531/200132 Markus

Amiga 4000/40 16 MB RAM 250 MB Festplatte + CD-ROM/Retina 23 mit Umschalter; Vlab Digit. OS 3.1; Software Amberm. und Siedler 4500,–. Tel. 06346/1393 ab 18h

A400/30, 210 HD, 4 MB 5,25 FD, 256 Gscanner, Monitor, 400 Dpi Maus, Midi, Joy Comp-Pro, Oki 20 Drucker, viel Orig. Software; Komplettt VB 2700,–. Tel. 06050/1587 Holger

A1200 HD 80, 2 Laufwerke, viel Original Software, Monitor 1084S, für VB 999 DM mit Monitor, ohne Monitor VB 799,–. Handeln ist noch drin! Tel. 02191/54115

Verk. A2000 + 50 MB HD + Nexus SCSI + Monitor A1981 + 4 MB RAM + Scanner für 400 DM. Fujitsu DL1100 Farbdrucker 150 DM. Zus. 500 DM. Tel. 07422/7319 nach 18 Uhr

Int. Disk-Laufwerk, HD neu! Bauhöhe 1 Zoll für A4000 DM 115,–. Tel. u. Fax 02307/60767

Scanner DIN A4 (auch für Gegenstände!) Chinon DS3000 Color DM 575,–. Tel. u. Fax 02307/60767

A4000/040/2 MB Chip, 0 MB Fast, 0 HD 2000,–; Fastlane 470,–; 2 x IBM 0662-SCSI-2 HD je 800,–; VLab-Motion 1300,–; Toccata 370,–; Microvitec 1438 450,–; T 0541/186012

A4000/040, 18 MB RAM, Fastlane mit 320 MB, Piccolo 2 MB, VLab 4, ScanDoubler 4800,– DM, Software: AdPro 2.5, Finalwriter, Cinema 4D prof., Maxon C++, VB, Tel. 0341/1257-570 von 8-15 Uhr

Monitor Mitsubishi EUM 1491 A Multiscan alle Auflösungen VB! Drucker Panasonic KX-P1123-24 Nadel VB! Modem HS2400 BTX VB! Multiterm Pro 3.0 VB! Amiga-Mag. ab 1/93, 0221/5908540

AT-Karte 2286 + HD-LW 3,5" u. 5,25" + MS-DOS + Maus Komp. 180,–, PC-Karte 2088 + LW 5,25 + MS-DOS 50,–, alles 100% ok. Tel. 02732/56247 Di-Do vor- od. nachm.

Verkaufe Oktagon 2008 SCSI-Controller für A2000-4000 + Gigamem + Handbücher 150 DM oder tausche gegen PC-Task 3, Tel. 02165/306 19-21 Uhr

Verkaufe für A500 eine AlfaData RAMBox mit 2 MB Option für 8 MB. 9 Monate alt. Neupreis DM 349 für 200. Tel. 0231/402290

Amiga 2000, 3 MB, OS 3.1, GVP105 HD, 2-3,5, 1-5,25 LW, Monitor, 9 N.-Drucker, Opus 4, MTwist 2 + mehr VB 1200 DM; 02064/15316

Hardital PowerChanger 040, 28 MHz, 900,– DM. Tel. 0681/3905875

Für A4000/30: CPU-Modul m. 68030 (MMU) + 68882 FPU, 30 MHz, 200 DM VB. Oktagon 2008 SCSI-Controller (noch Garantie), 200 DM VB. Tel. 05527/8781, Klaus

A4000/040 Board 30 MHz VB 700, Picasso 2 MB VB 500. EDGenlock YC VB 500, Fastlane Z3 VB 350, Syquest AT 270 MB incl. 3 Medien VB 650, SCSI-Streamer 250 MB incl. 5 Bänder VB 300. Tel. 01772151901

Amiga-Magazine 88/89/90/91/95 Stck DM 1; Komplett DM 40; 7 Sonderhefte Stck DM 3; Spiele, Bücher, Hardware; 160 Leerdisks + Box DM 30; A1000 + 1084S def. VB; Tel. 0221/893985

Neptun-Genlock, 800,– FrameMachine + FM Prism 600,–; Toshiba XM 3401 CD-LW + 6 CD, 300,–; Deluxe Sound-Digit. 100,–. Tel. 09481/8273 abds.

A4000/040, Cyberstorm + SCSI-Modul, 14 MB RAM 730 MB Quantum SCSI-Toshiba XM3401 CD-LW Philips Multisync, 17 Zoll, 66 KHz, 1280x1024 ni; Preis VB, Tel. 09481/8273 abds

A500 Externes Laufwerk 400 DM + NN, VGA-Monitor 14 Zoll neuwertig 140 DM, PD-Disc 80 Stck mit Box 45 DM + NN Amiga Magazine von 87 bis 95 ca. 87 Stck 100 DM + NN 02331/29651

11er Super-Buster für A4000 und die Probleme mit Zerro 3 gehören der Vergangenheit, für nur 75,– DM. Tel. 0241/68061

A2000D, 3 MB RAM, 52 MB HDU, 2 x 3,5", GVP Serie 2, Flicker, A2386, 5 MB RAM, 120 MB HDU, 1 x 3,5", VGA, Multi-IO, 14" SVGA, Zubehör, 1A-Zustand, Tel. 0661/65223

Amiga 4000/40 Desktop-Gehäuse mit Netzteil und Daughterboard zu verkaufen !!! Preis ist VHS !!! (ab 18.00 Uhr) Tel. 04321/69437

Mitsubishi-Monitor, 15-36 KHz, 45-90 Hz, stellt alle Amiga-Auflösungen dar, günstig zu verkaufen. T 08731/74216 ab 20 Uhr

Spectrum, EGS-Grafikkarte, 2 MB, mit TV-Paint 2.0, für 570 DM zu verkaufen. Tel. 07141/71339

Karten-nicht Systemwechsel Piccolo 2 MB EGS V6.X + PicoScan SCSI-Scan-Treiber DM 500,–. T. 06336/1227 F. 6642

A200/5 MB RAM, 2. LW 105 MB HD Quantum, Oktagon 2008 SCSI, Kickstart 2.0/1.3, Monitor 1084S, 2.0 Software + Bücher 1750,– DM VHB. Tel. 089/582381

Amiga 1200, HD 80 MB, 6 MB RAM, Blizzard 1220/4 28 MHz zus. 860,– DM; Comm. Monitor 1084S 250,–; Monitor Microvitec 1438 15-38 KHz 380,– DM; Scann. Golden Image 70,– DM. 0621/622012

Verk. Original Commodore 1084 Stereo-Monitor + Anschlußkabel . Tel. 05251/280585 (nach Christof fragen)

A1200, mit SW (Text, Grafik, Spiel) 600 DM; 4 MB RAM 300 DM; HD 120 MB (2,5") 250 DM; Floppy 69 DM; TransDat Prof. 50 DM; alles zus. für 1230 DM. Tel. 03574/123119 bzw. 120636

A500 + 1,8 MB + 2. LW 3,5 + Col. Mon. 1084 + 20 MB Festp. + CD-ROM + Nadeldrucker + Anleit. + Handbücher + 12 CDs + 300 Disk. mit Softw. + 1 A500 def. + viel Zubeh. für nur 600,– DM. Tel. 0214/91527

Verk. A1200 mit ext. Laufwerk 650,–, Laufwerk aus def. Amiga 50,–, 50 MB AT-Quantum Festplatte 70,–, Digiview Gold 4.0 100,–, DeluxeView 5.0 100,–. Tel. 09243/1899

Verkaufe A500, 14" Monitor, 340 MB HD u.m. Software, 3 MB RAM kaufw. Action Repl. MK3, XCopy + Hardw.-Z. Mouse, Joystick VB 1490 DM auch einz. Tel. 02568/838

Für A4000 orig. 68040 Prozessorboard orig. Daughterboard Grafikkarte Merlin V3.1 mit 4 MB. Orig. Desktop-Gehäuse, Netzteil, auch einz. abzugeben VB 1150,–. 0651/65322

A3000/030 CPU & MMU, 881/2 MB, 49 MB HD, Kick 1.3 & 2.0, 2xLfw., Bücher + DigiView Gold 4.0 (Hard & Soft) + Digi Paint I + Handyscanner M105 (s/w, 100-400 dpi) komplett 1500 DM. 0341/6010766

Verkaufe A4000/030 mit 120 MB HD u. div. Software sowie A1060 Sidecar. Preise VS, Tel. 02351/81784 ab 16.30 Uhr

Verk. A1200, HD 2,5 Zoll 170 MB Conner. WB 3.0 Disketten, H.-Bücher, Maus, Netzteil. Amiwriter AGA, DPaint 4 AGA, N. Mansell AGA auf HD. 1 Jahr alt. Gut gepflegt. 800 DM. Tel. 0611/524859

Drucker Star LC-10 wenig genutzt, 130 DM, CD-ROMs für Amiga u. PC-Liste anfordern. Seifarth, Am Lustgarten 13, 06844 Dessau

A2000, Flickerf. 2 MB Chip, 10 5 MB SCSI-HD, 2 LW, KS + WB 3.1, Logitech-Maus, div. Orig. Prog., Gehäuse m. Opt. Mängeln, 498,– DM + Porto, Tel. 0228/468286 od. 733520

Amiga 500 + 1 MB + 1 externe Floppy + viele Extras + Disks; 500 DM; Tel. 089/5237667

A2000, WB 2.1, 3 MB, Nexus 52 MB, 2 x 3,5 LW, Harms 030 ohne RAM, Monitor 1081, Star LC-10, viel Zubehör + Soft, VB 1700,– DM. Tel. 07136/6134

Verk. Turbokarte für A1200: GVP1230 + 40 MHz mit FPU 40 MHz u. 4 MB GVP-RAM 60ns! NP 1290 DM, VB 800 DM, Tel. 03461/202742

Verk. Turbokarte für A1200: GVP1230 + 40 MHz mit FPU 40 MHz u. 8 MB GVP-RAM 60ns! NP 1690 DM, VB 1150 DM, Tel. 03461/202742

Emplant incl. Appeltalk, Midi + SCSI zu verkaufen. DM 750,–. Tel. 08193/8347

Modem Zyxel U-1496 EG+, BZT, 19200bps, Kabel, Software 450,– DM, Modem TKR Terboline 19K2, Software, Kabel 180,– DM. Tel./Fax/Btx 0431/714753

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von »**Raubkopien**« verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für Ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Private Kleinanzeigen

Biete an: Hardware

Turbokarte f. A1200 „Blizzard II" 40 MHz m. CoPro 40 MHz, Uhr u. 2 MB RAM (Aufrüstbar bis 64 MB RAM u. SCSI) 490,–. Tel. 08261/3914

A2000 + A2620 + 52 MB HD + 5 MB RAM, 1084S, Kick 2.1, Atari Emulator, 20 Originalspiele, viele Disketten, NP ca. 3700 DM, VB 1500 DM. Tel. 02153/71675 ab 19.00 Uhr

Verk. 286-PC-Karte 90 DM u. Speichererweiterung (aber ohne RAMs) für A2000 100 DM. 039753/23328

A4000/40 6 MB ScanDouble+ 540 MB HD 2850 DM; Picasso II 2 MB 450 DM, HD-Floppy 100 DM, Vlab YC int. 350 DM, Oktagon 2008 m. 340 MB Quant. SCSI 400 DM. Toshiba CD-ROM SCSI int. 200 DM. 040/497224

64 Bit Grafikkarte Piccolo SD64 m. 4 MB nicht benutzt, original Verpackt DM 650, Tel. 06032/82240

Sirius-Genlock I DM 750,–, Telefon 08662/5962

Grafikkarten: Rainbow III, Vision, Piccolo, Spectrum mit neuester EGS-Software, FF A2320, 270 MB Fujitsu HD, 80 MD Conner, ALF-CTRL mit 105 MB Quantum, 2x 4 MB GVP Sims. Tel. 089/43987112 ab 20.00 Uhr

A4000/030 2 MB Chip, 4 MB Fast, Kick/WB 3.1 Buster 11, 540 MB HD, Orig.-Verp., Disks, Handbücher, HD-LW, DM 2440, Mitsubishi EUM 1491A Multisync ab 15 KHz, 790 DM. 0241/4090011

A1200 2 MB Chip und 4 MB Fastmem, 250 MB Festplatte (2,5 Zoll) Original Disks, Handbücher, incl. Echtzeituhr. Alles zusammen VB 1190 DM. 0241/4090011

PCTask 2.0 25,–, Dynatech Champaign, Universe, Dune 1, Lotus 3 je 20,–, AGA Reunion 30,–, Hanse/Exp. 20,–; Suche: 2,5" HD 60-120 MB Quantum/Seagate-intern f. A500. Tel. 0781/9481436

Scala Echo 100 300,–, Scala Ex Module PC.VCR 375,–; Suche Retina Z2 4 MB Toccata Sound-Karte, Tel. 06142/57184 ab 16.00

DVE 10 von Video Comp Genlock Interface 3 Kanal Video Mischer, Video Amiga Signalmischer Picture in Pincture Auto.RSB Spitter Digitizer + Automischer VHB 850,–. 06142/57184

Biete Quantum 270 MB SCSI-Festplatte (ProDrive) 180 DM. Tel. 05321/51014

Amiga 3000, 4 MB Fast- 2 MB Chip-RAM, LPS 240 + LPS 52, 2x 3,5" LW, 8 Bit Audio Digitizer, 300 Disks, Joystick usw. VB DM 1250,–. Tel. 04552/1303 (Am Wochenende 14-18 Uhr, sonst ARB)

V-Lab Video Digitizer-Steckkarte für Amiga (SVHS-Version) PN 560, nur DM 350,–, Tel. 04552/1303 (Am Wochenende 14-18 Uhr, sonst ARB)

Videocomp DVE 10 (Digital Video Effekt) Digitizer, Genlock und Video Effekt Gerät zum Nachbereiten von Videofilmen mit A500/2/3/4000 + Scala Multimedia nur DM 500,–. Tel. 04552/1303 (Wochenende 14-18 Uhr, sonst ARB)

Festplatte für A1200 2,5" Conner; 80 MB 190,– und 350 MB 390,– mit Kabel/Install-Disk. Tausche auch gegen HD-Floppy (intern/extern) oder Software-Orig. Tel. 0261/86776

A1200 + TB 030/28/4 MB + SCSI 2-Opti, + 2. HD-LW + Modem + 1084S Farbmon. + Soft: Brilli 2.0, Desk Dyna, Imagine 2.0, Sim City 2000 usw. + 210 MB HDD für2330,–. Tel. 08531/1836 (Florian)

Blizzard 1200/4 MB für A1200 DM 280,–, Deluxe View 5.0 Video-Digitizer 110,–, Deluxe Sound Audio-Digitizer DM 80,–, Mo-Fr 10-16 Uhr 0251/65805 Torsten

Digi Gen II Genlock mit Zweitoszilator zum Anschluß eines 2 Amigas, RGB-Kabel, Monitor Adapter 1942 DM 1399,–, Mo-Fr 10.00-16.00 0251/65805 Torsten verlangen

Verkaufe Amiga 2000 WB 2.1, 3 MB RAM, Monitor 1081, 2x 3,5" LW, SYQuest 44 MB + 2 Medien, Drucker, Bücher, Spiele u.v.m. erreichbar ab 19 Uhr. Tel, 0271/392673

Turbokarte A2630/4 MB CoPro DM 700,–, Blizzard 4030 50 MHz inkl. CoPro DM 600,–, Neptun Genlock inkl. Netzteil 998,–, A500/GVP/Monitor 1000,–. Terl. 0841/72093 od. 09403/4621

A500+, AS30 Turbo mit MMU, FPU, 8 MB Fast, 2 MB Chip, 667 MB HD´s, Flickerfixer + EIZO-Multiscanmoni, 2. LW, 3. HD-LW, Boxen, 3 Joys, 4 Bücher, 10 Games, 100 PD für 3000 DM. 0177/2091453

A2000 2,5 MB RAM, A2091 + 240 MB-SCSI, SVGA-Monitor Antiflicker-Karte, 2 Diskette-LW, Tintenstrahldrucker, 2 Joysticks + Software VB 1500 DM. Tel. 07174/6599 ab 17h

Festplatte 2,5" Kapaziät 20 MB, 7 Monate alt, für 80,– DM. Gärtner, Tel. 03461/202452 ab 18 Uhr

500-Tower, 1 Chip, 55 lot-Netzt, WB 3.1, ECS, 68020, 881, 4 MB-SCSI II + 52 MB + 2 MB, V3.4 + Mon.-Tuner, Wordw. 3.1 + Amiwrite + Fonts + Clips; kompl. 1650; einzeln VB; M. Viehweger, 0331611876

Verkaufe wegen Umstieg auf andere Rechner Plattform Grafik und Video Software und Hardware. Info + Liste: G. H. Woehr, Lange Str. 26/1, 71394 Kernen 07151/47731

Verk. GVP Turbok. 30/40/4 m. FPU u. MMU Retinak. Z2 m. 4 MB + autom. Monitorumschalter und Softw. für WB 3.1 Mustek Handscanner m. Repro Studio Uni. f. alle Amigas. Preise VB; Suche GVP Speicher. 08731/60138

A2000, interne FP, GVP Serie II, SCSI, 105 MB Quantum LPS + 4 MB RAM, 500 DM. Telefon 030/3040860

A2000 2x 3,5 Laufwerk + 69030 Turbokarte VB 600 DM, Monitor 1085S 100 DM, Seagat AT Festplatte 130 MB 120 DM, Controller BSC2008 50 DM, evtl. Software, alles zus. 800 DM. 0214/23809

A1200, HD 86 MB, Mon. 1085, viel Zub., 25 Magazine, orig. Soft: Tornado, F1G, F117, Hanse, Airb., KW 3.0, Wordworth 3.0, 6 Mon. alt, VHB 1400 DM. (NP 2500 DM) 02241/46675

Sirius Genlock 800,–. Tel. 03563/95169

Für A2000 RAM-Erweit. incl. 2 MB: 100 DM. SCSI-Controller: 100 DM. FatAgnus, 1 MB Chip: 30 DM. 3.1 ROM: 15 DM. A500 mit 512K RAM-Erw. + Uhr: 200 DM. 06835/8788 (Michael)

A2000, OS 1.3-3.1, 68030/82/50 MHz, 12 MB Fast, 1 MB-Chip-Mem, FliFi, HD-Laufw.-int. 105 MB SCSI-Festpl., VB: 2200,– DM. Tel. 06838/85180

Wegen Hobbyaufgabe: Emplant für 600 DM, Opalvision für 600 DM, Cybervision 500 DM, A3000T 1200 DM. Software. Tel. 09633/4578

Turbokarte f. A1200 A1230+ mit 40 MHz, 40 MHz FBU, 8 MB RAM für 900,– DM und PAL-Genlock für 250,– DM. Bernd Klement, Friedenstr. 47, 10249 Berlin

A2000B, OS2, 6/2 RAM, 2 x 3,5"LW, Monitor 1081, AT-Karte A2286, GVP-SCSI 52 MB Quantum, Flachbettscanner 300/600 dpi, OCR, NEC P7 Color, Orig. Softw. CHF 990,–, (0041) 031/8392229

1 Amiga 2000 mit zwei Festplatten 1x 50 MB, 1x 250 MB, IOPort, 4x seriell, 2x paralell, 2 MB Chip, 3 MB Fastram, sehr guter Zustand. 1 Amiga 2000, 1 MB Chip, 1 MB Fast, 2. LW. 065186690

Verkaufe A3000, 18 MB RAM, 245 MB HD, LW 3,5" und Monitor Eizo Flexscan 9060S für 2300 DM VHB. Tel. 0621/478496 ab 19.00

Digi-Gen II (1 Jahr alt, aber mit Hersteller Garantie) für VB 1400,– DM. Diverse Hardware für Video Freaks. Anruf lohnt sich. Tel/Fax 0871/25043 (Meist Anrufbea.)

A200; 3. LW; Umschaltp. OS 2.0, 3.1 FP 353 MB; 1 MB Chip-RAM, 8 MB Fast-RAM; GVP-Turboboard 030/40/8; GVP-LC EGS 28/24-2 MB; Picasso II; NEC/MultiSync 3D; Star LC24-10 Drucker; uvm., 02233/23912 ab 18h

Verk. CD32 + 5x1 + 250 MB HD + Monitor + HD-Laufwerk + Maus + Tastatur + 8 PD-CD´s + 3 Spiele + Photoworx + Cinemorph + Amos mi + Buch + Maxon Magic 1900,– DM (NP 3000,–) Tel. 07425/5838 (Michael)

A4000/30T/6,50 MB AT, 105 MB SCSI, MMU + CoPro, Oktagon 2008, VLab, 1 LW, 880 KB, CD-ROM SCSI, EDGenlock, Drucker 9 Nadel, 1084S, Modem 14400 usw. VB 4500,– Tel. 0236643841

A3000/25 CPU 68030 25 MHz, FPU 68882 25 MHz, 2 MB ChipMem, 12 MB 32bit-Fast-RAM Staticolum, (16 MB erw.bar) 1x DiskDrive 880K, 1x HD 50 MB Quantum, 1x HD 84 MB Seagate, VB 2250,– DM. 0201/215676

Framemachine/FMPrism 24 DM 990,–, Neptun-Genlock 850,–, A2620-Karte 4 MB 250,–, Handyscanner 105 mm 90,–. Tel. 05154/96004

A2000C + Monitor 1084S + 2x 3,5" LW + Festplatte 80 MB SCSI + AT 286 Karte + XT-Karte VB 1200,–. Tel. 07724/82098 ab 17.00 erreichbar

Verkaufe Deluxe-View Digitizer AGA und autom. RGB-Splitter (Digisplit-Junior) für DM 350,– nur zusammen! Tel. 07622/62082 ab 17.00 Uhr

Powerchanger Proz.K/33 MHz f. A3000/4000. 6 Monate alt (wegen Neukauf der Cyberstrom 040) für 499,– DM. Scala Echo EE100 für 299,– DM noch orig. verpackt. Video-Direktor orig. in Dt. 299,– DM. Scala 211 orig. 299,– DM, Video Direktor 299,–, Scala EE100 299,– DM. 0521/487621

Suche: Software

Suche Scala 300 od. 400 u. EE100 Original mit Deutscher Bed.-Anleitung. Tel. u. Fax 08121/5709

PageStream 2.2 bis 100,– DM, Art Expresion, Fontstage, Font Designer, Tel. 07621/48282 17h

Suche: Hardware

Suche A4000 ohne Software, Turbo-/Grafik- oder Soundkarte, am Wochenende Tel. 0171/2225725 oder Post an: Alexander Kühn, H.-Mauersberger-Ring 20c, 09212 Limbach-Oberfrohna

Suche gebrauchte Festplatte für Amiga 1000. Aussehen egal, hauptsache funktioniert. 0228/171262

Suche 120 MB Festplatte für A4000. Angebote unter: 089/2289562 (auch Anrufbeantworter).

Supra 28 f. A2000 ges. 07621/75602 ab 17 Uhr

Suche: 486er-Brücken-Karte, auch mit Zubehör. Hast´n super Preis? Ruf an: 05033/2267, Ralf ab 18 Uhr

Suche GVP Series II SCSI-Host-Adapter für Amiga 2000. Tel. 069/444625

Suche Flicker-Fixer A2320 auch leicht defekt. Tel. 07646/562

EGS 110/24, GVP 040/33, GVP 4 MB RAM-Mod, Vortex SLC2/50, IV-24, HD-Laufw. A2000 intern, A2000D/Motherb., GVP-SCSI mit 8 MB Opt., Oktagon/Golem SCSI. Angebote 02137/77242

Suche original Commodore Flickerfixer, ab 18h 0611/569340

Suche Amiga 2000D mit 1 MB für 200 DM, ab 18h 0611/569340

Suche Amiga 1200 (ohne Erweiterungen) für 400,–, Monitor: Look 1943! 400,–, Blizzard 1230-III-50 MHz 300,–, Prog: G: gaMem 60,–. Tel. 07425/5838 (Michael)

Kaufe alles von Amiga. 02241/343278

Verschiedenes

Tandem-CD-Controller DM 80,–, HandyScan. s/w m. Interface A2/3/4000 DM 110,–, Pacific Isl. 20,–, Starglider 20,–; ab 17 Uhr, Tel. 07174/5319

Multi-Soft-Hard + Soft + PD-Saar, Amiga PD ab 2 DM, Sonderserie (Time, German, usw.) 5 DM, Liste PD, CD´s, CD32 gegen Rückporto Tel. 06842/6284 + 4594, Fax 8142

Biete Amiga-Magazin 1/88-12/94 + 5 Ordner, nur Komplett und Selbstabholung DM 65,–, Gigamem DM 60,–, Mensch-Amiga DM 60,–. Tel. 05032/939591

Lost Alamour Mailbox Tel. 05221/15281 Online: 17-5 Uhr, CD-ROM Amiga und PR PD Onlinegames und viele Netze

Amiga-Bilbiotheke: Bookware: Amiga Drucker Buch 30,–, Amiga Virusschutz, DPaint 3 Profitips je 15,–, Workshop: DPaint 4 + Brilliance 15,–, Das Amigahandbuch f. Videofilmer 15,–, Learning English Heureka Kurs 1 15,–. Tel. 069/652323

MWord 150, Dopus 70, PPage 4 195, Datamat 25, Textomat 25, Beckertext 2 50, DPaint 4 75, EGS Spectrum 2 MB 575, Laufw. intern 75, Oktagon AT 80, D-Sound 75, 10855 350. 0213777242

Wer hat Erfahrung mit Datenaustausch Amiga-Macintosh? Suche DOSDriver für MacDisks u. PCTask-ähnliches Prog. André Otto, H.-Heine-Str. 2, 06571 Roßleben

Verk. Amiga Monitor 150,– + KCS Power PC Board 100,– + Orig. Spiele wie Anstoss, 1869, Desert Strike, Falcon, Pacifik Island, Spielesammlung zus. für 80,–; 09773/201

Nightmare-BBS Netzbox in Dortmund 2400-64000 alle großen Netze 2100 MB PD 0231/7275340 + 7519419 7519497 + 9752141 (ISDN) 9752142 (ISDN)

Suche Buch: Amiga Intkition Reference Manual. Bernd Grassl, Parkstr. 2, 67117 Limburgerhof. Tel. 06236/88188

Tec Manic BBS No Limit´s! No Ratio! Soft + Sound! Point-Support! Internet-Verbindungen! 0615787427 + 0615787428 + 0615786117 + 06157910121 ISDN + 910122 ISDN

Geschäftliche Kleinanzeigen

??? Klaustrophobie??? !!! L I N O !!!
xpk-kompatible Daten Kompressionssoftware
Gerhard Tünkler, Th.-Koerner-Str. 40/3/11, A-8010 Graz Österreich [DM 20/ÖS 140]

Tec Mania Systems. Die Software-Profi´s. Tel. 06157/910120. CD32-Soft ab 15,– DM!

PD Service Gelsenkirchen Buer-Hassel
Computer Kappenberg Tel.: (02 09)638 337

PUBLIC DOMAIN CENTER, Pf. 3142
58218 Schwerte Tel/Fax: 02304/61892
Kopie incl. 5,25-Disk nur –,80 DM !

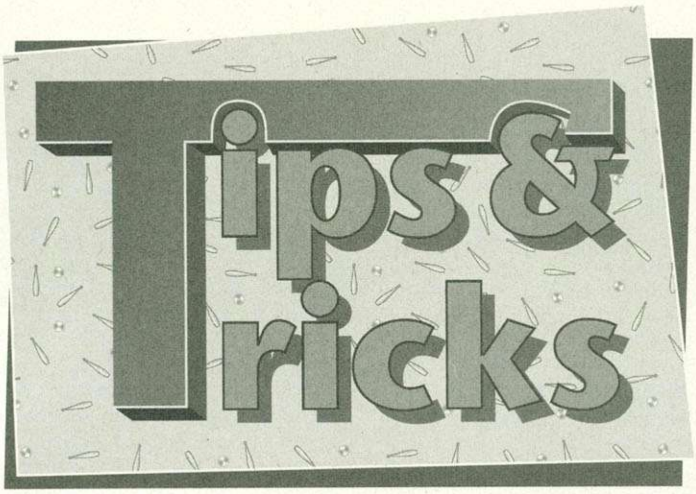
Scan ab 0,50; **Print** ab 4,–; **DemoDisk** 5,–
MT Graphic & Design; Marschalkstr. 20, 84419 Schwindegg, Tel. 08082/91110

Dienstleistung: CAD,Grafik, Animation, DIA Belichtung, Plott 24 B, Scann-Service, Infos: Lernvideo IMAGINE 3, CAD-ART Rheinstr. 59 41836 Hückelhoven, TEL/FAX: 02433/43675

Multi-Soft-Hard + Soft + PD-Saar
Amiga PD ab 2 DM,
Sonderserie (Time, German, usw.) 5 DM
Liste PD, CD´s, CD32 gegen Rückporto
Tel. 06842/6284 + 4594, Fax 8142

Restposten: ext. Amigalfwk. 880K 80,– Amiga Maus 25,– div. Amigaersatzteile + El.-teile auf Disk: Rückumschlag an: ELCOR-GmbH, Postf. 100225, 61142 Friedberg, 0172/6900813

Daten auf Diskette



Rechner-Umschalter

Hat man einen PC und einen Amiga, jeweils mit einer Grafikkarte, kommt schnell der Wunsch auf, den vorhandenen Multiscan-Monitor an beiden Rechnern wahlweise betreiben zu können. Monitorumschalter kosten jedoch meist über 100 Mark.

Auf den meisten Grafikkarten für den Amiga ist dagegen schon ein Umschalter integriert. Dieser ist zwar für die Amiga-Grafik gedacht, aber auch für andere Zwecke einsetzbar. Steckt man an den Eingang der Amiga-Grafikkarte den Ausgang der PC-Grafikkarte, wird in dem Moment, wo auf dem Amiga ein Bildschirm mit Originalgrafik geöffnet wird, der Ausgang der PC-Grafikkarte zum Monitor durchgeschaltet. Schließt man den Bildschirm, erscheint wieder das Amiga-Bild von der eingebauten Grafikkarte.

Das Öffnen eines solchen Bildschirms erreicht man einfach über das Anzeigen eines HAM-Bildes mit Multiview oder einem anderen Bildanzeiger (Screen-Promoter dafür ausschalten oder auf Durchreichen konfigurieren!). Mit der passenden Taste schaltet der Amiga wieder auf die eigene Grafik zurück. Möchten Sie auch original Amiga-Bildschirme sehen, können Sie das Signal ja an einen – meist noch vorhandenen – 1084 anschließen. *dg*

Thumbnails für Image FX 2.0

Das Erzeugen von Vorschaubildern für »Image FX 2.0« und »Browser« macht bei JPEG-Bildern Schwierigkeiten. Die Lösung zum Problem sind kleine Änderungen in zwei ARexx-Skripten. Ersetzen Sie im Skript »ImageFX:Rexx/CreateNails.ifx« Zeile 15 (loadopt = 'NOALPHA SMOOTH') durch

```
loadopt ='SMOOTH NOALPHA'
```

Jetzt funktioniert das ARexx-Skript, wenn Sie es direkt in Image FX aufrufen. Die Änderung für den Browser ist ähnlich einfach. In der Datei »ImageFX:Rexx/-Browser/CreateNails.browse« ergänzen Sie Zeile 31 so, daß sie folgendermaßen aussieht:

```
LoadBuffer '"'curfile'"' FORCE
SMOOTH NOALPHA
```

Anschließend funktioniert das Generieren von Thumbnails einwandfrei. *rb*

Leser für Leser

Kennen auch Sie einen tollen Tip für die Leser des AMIGA-Magazins? Dann schicken Sie ihn uns:

AMIGA-Magazin
Kennwort: Tips & Tricks
MagnaMedia Verlag AG
Postfach 1304
85531 Haar bei München

Jeder abgedruckte Tip wird honoriert. Bitte geben Sie uns auf dem Schreiben Ihre Bankverbindung, Kontonummer sowie den -inhaber an. Das erspart uns und Ihnen viel Zeit. Und geben Sie uns ein Stichwort, wozu der Tip gehört: »Hardware«, »Shell« bzw. »Workbench«, »Anwendungsprogramme« oder »Programmieren. **Wichtig:** Programmlistings müssen auf Diskette beigefügt werden (wenn es der Tip erlaubt, auch als lauffähiges Programm).

Spiele auf Platte

Viele Spiele benutzen einen eigenen Bootblock, um direkt von der Diskette zu starten. Nachträglich – also nach dem Start von der Festplatte – laufen sie meist nicht mehr an. Es gibt jedoch eine Möglichkeit, den Bootblock von der Diskette zu lesen und zu einem eigenen Programm zu machen. Dies erledigt beispielsweise der »Bootblock Champion« in der Version 3.1 von Roger Fischlin. Damit kann man die meisten Spiele auf seiner Festplatte installieren und benutzen.

Nils Hoppe/dg

Icon benutzen

Zusätzliche Laufwerke lassen sich über eine Datei einbinden, die sich in »DEVS:DosDrivers« oder »Sys:Storage/DosDrivers« befindet. Diese Datei besteht aus einfachem Text, wobei jede Zeile einen immer wiederkehrenden Aufbau hat: Sie besteht aus einem Schlüsselwort, einem Gleichheitszeichen und einer weiteren Angabe wie einer Zahl oder einem Dateinamen (s. Listing in der rechten Spalte).

Diese Angaben müssen aber nicht in der Datei stehen, sie können auch im Icon der Datei als Tooltype (Merkmal) eingetragen werden. Dabei ist jedoch darauf zu achten, daß links und rechts vom Gleichheitszeichen keine Leerzeichen stehen dürfen.

Bei Wechselplatten, Band- und CD-ROM-Laufwerken mit SCSI-Anschluß bietet es sich an, dort die Unit-Nummer einzutragen, um sie leicht ändern zu können. Dies passiert schneller als man denkt, wenn ein Freund zu Besuch ist und man z.B. die SCSI-IDs verändern muß. Außerdem kann man diese Dateien leicht kopieren und anpassen (um z.B. aus PC0 noch ein PC1 und PC2 zu machen). *dg*

Info-Datei retten

Wenn man aus Versehen von einer Diskette, Festplatte oder der RAM-Disk die Datei »Disk.info« gelöscht hat, gibt es einen einfachen Weg, sie wiederherzustellen. Allerdings muß die Diskette oder Wechselplatte noch im Laufwerk liegen. Man wählt dazu das noch vorhandene Piktogramm auf der Workbench an und ruft im Workbench-Menü »Piktogramm« den Eintrag »Fixieren« oder »Position freigeben« auf. Damit wird die Datei »Disk.info« mit den alten Daten (Bild, Tooltypes) neu angelegt und ist somit gerettet.

Dies gilt übrigens auch für alle anderen Piktogramme, die man in offenen Fenstern noch sehen kann und in der Shell schon gelöscht hat. *Thomas Kessler/dg*

MS-DOS-RAD

Wenn man nur ein Laufwerk hat, aber zwei braucht, muß die resetfeste RAM-Disk »RAD:« herhalten. Wenn man aber zwei MS-DOS-Laufwerke benötigt, verweigert die normale »RAD:« ihre Dienste. Um dies zu beheben, kopieren Sie einfach die Datei »PC0«, die sich in »DEVS:Dosdrivers« befindet, und benennen sie beispielsweise in »PCR« um. Den Inhalt der Datei sollten Sie – wie im Listing zu sehen – anpassen.

```
/* RAD: im MS-DOS-Format 720k */
FileSystem = L:CrossDOSFileSy
             stem
Device     = ramdrive.device
Unit       = 1
Flags      = 0
Surfaces   = 2
BlocksPerTrack = 9
Reserved   = 2
Interleave = 0
LowCyl     = 0
HighCyl    = 79
Buffers    = 5
BufMemType = 1
StackSize  = 600
Priority   = 5
GlobVec    = -1
DosType    = 0x4D534400
```

Bevor Sie die MS-DOS-RAM-Disk nutzen können, muß sie noch formatiert werden. Dies ist einfach über die Workbench möglich. *Herbert Pittermann/dg*

Affenartig

Statt einer Lösung für ein Problem, soll an dieser Stelle einmal ein Problem in Form einer kleinen Geschichte vorgestellt werden, die sich mit oder ohne Computer lösen läßt. Die Lösung finden Sie in der nächsten Ausgabe.

Neun Mann und ein Affe gehen Kokosnüsse sammeln. Die Kokosnüsse legen sie alle unter eine Palme und gehen schlafen, da die Arbeit sehr anstrengend war. Der Affe kommt in den Käfig.

Einer der Männer kann nicht schlafen und denkt sich: »Warum mit dem Teilen der Nüsse bis morgen warten, ich werde meinen Anteil schon mal sicherstellen. Er steht auf und teilt die Kokosnüsse durch neun. Dummerweise bleibt bei der Teilung eine Nuß übrig (Rest 1). Damit der Affe nicht Alarm schlägt, legt der Mann die übriggebliebene Kokosnuß in den Käfig und verbuddelt seinen Anteil. Anschließend legt er sich schlafen.

Es bleiben also (Anfangsnüsse-1)/9*8 Nüsse übrig.

Es dauert nicht lange und der zweite Mann wacht auf. Er hat den gleichen Einfall wie der erste. Er weiß aber nicht, daß der Haufen unter der Palme schon einmal geteilt wurde und geht davon aus, daß er der Erste ist. Er nimmt

sich also ein Neuntel des Haufens, wobei wieder eine Nuß übrigbleibt, die der Affe erhält.

Das gleiche Spielchen wiederholt sich nun noch sieben Mal. Am Morgen wachen alle auf und können den Rest der Nüsse noch einmal durch neun teilen, wobei der Affe vorher noch eine Kokosnuß erhält (und damit 10 hat).

Und nun zum Problem: Welches ist die kleinste Anzahl Kokosnüsse, mit der das funktioniert? Und wer ist schneller: Der Mensch mit dem Kopf oder der Computer durch probieren?

Wem es anfangs zu schwierig ist, kann es ja erst einmal mit drei oder fünf Männern probieren.

Herbert Pittermann/dg

Mit dem Auge messen

»Wieviel Hertz sind das nun wirklich?« werden sich viele nach dem Einbau einer Grafikkarte und Anwahl einer bestimmten Auflösung fragen. Im Fenster des Voreinstellers »ScreenMode« steht es zwar, aber so richtig verlassen mag man sich auf den Wert auch nicht unbedingt.

Es gibt aber eine Möglichkeit, die Frequenz ohne ein Meßgerät zu messen: mit dem eigenen Auge. Dabei kommt das Programm »MessHz« zum Einsatz (auf unserer PD-Diskette Nr. 2), das nach Anwahl eines Bildschirmmodus einen Bildschirm öffnet und dort einen schwarzen Balken zeichnet, der zu Beginn »durchläuft« – wie bei einem kaputten Fernseher.

Dieser Balken entsteht dadurch, daß das Programm die Hintergrundfarbe von grau auf schwarz stellt, ein wenig Zeit verstreichen läßt, sie wieder auf grau stellt und eine längere Zeit wartet. Dies tut es anfangs 60mal pro Sekunde.

Während der Zeit, in der die Hintergrundfarbe schwarz ist, durchläuft der Bildschirmstrahl einige Zeilen. Daher entsteht der Eindruck eines schwarzen Balkens. Passiert dieses An- und Abschalten beim nächsten Bildschirmstrahldurchlauf an exakt der gleichen Stelle, laufen Programm und Strahl synchron – der Balken scheint zu stehen. Dann muß man nur noch ein wenig rechnen, wieviel Zeit jeweils verstrichen ist (das geht mit der eingebauten Uhr im Amiga), um die Anzahl der Durchläufe pro Sekunde in Hz auszugeben.

Stimmen die Werte nicht, läuft der Balken durch. Die Wartezeit kann nun mit <+> und <-> verändert werden, bis der Balken stehenbleibt. Dann läßt sich die Wiederholfrequenz einfach ablesen. Da das Programm auch die eigene Laufzeit berücksichtigt, sind die Werte bis auf ein Hz genau. *dg*

Auf CD lassen

Programme, die man selten braucht und die man auf CD hat, müssen ja nicht unbedingt auf der Festplatte herumliegen. Man schreibt eine kurze Befehlsfolge in ein Skript, damit das Programm von CD startet:

```
pcd GoldFish:.../think/UChess
UChess
pcd
```

Das Beispiel ist für die Shell gedacht. Für die Workbench genügt ein Zweizeiler:

```
cd GoldFish:.../think/UChess
UChess
```

Um das Skript per Doppelklick zu starten, benötigen Sie noch ein Icon, das man am besten vom »IconEdit« der Workbench aus als »Project«-Icon speichert. Tragen Sie anschließend in das Icon »C:IconX« als Standardprogramm ein (dazu einfach das Icon einmal anklicken und anschließend <Amiga i> drücken). Bei Merkmale sollte die Zeile

```
WINDOW=CON:////UChess/auto
```

stehen. *Herbert Pittermann/dg*

Tips und Tricks zu MaxonTWIST 2

Tips zum Tanz

Ein Blick in die Trickkiste zeigt, daß in MaxonTWIST 2 mehr steckt, als man meist auf den ersten Blick vermutet. Ein paar sehr nützliche Kniffe und Problemlösungen stellen wir Ihnen in diesem Artikel vor.

von Hartwig Tauber

Sollten Sie ein eifriger Benutzer von MaxonTWIST sein, das Handbuch in- und auswendig kennen und trotzdem noch Funktionen vermissen, dann werden Sie staunen. Denn im folgenden sind seltene Tips zu finden, die MaxonTWIST richtig ausreizen.

Druckersteuerung per Report

Wer hat sich nicht schon einmal gewünscht, die Spezialeffekte, die der eigene Drucker zu bieten hat, auch in Twist-Reports zu verwenden. Das Umschalten zwischen den verschiedenen Druckerschriften, doppelt hohe Überschriften oder verschiedenfarbige Textteile sind wahrscheinlich nur ein kleiner Auszug aus der Wunschliste.

Mit einem kleinen Trick stehen Ihnen alle diese Möglichkeiten offen. Alles was man dazu benötigt, ist das Druckerhandbuch. Programmierkenntnisse oder externe Programme sind nicht notwendig, da alle Anweisungen als Berechnungsfelder in den Twist-Report eingefügt werden.

Grundsätzlich arbeitet Twist bei der Ausgabe von Berichten im Textmodus. Beim Druck werden die Preferences-Druckertreiber des Amiga herangezogen, die eine genormte Menge an Anweisungen für die Druckersteuerung kennen. Der Treiber interpretiert die Anweisungen und wandelt sie in die passende Steuersequenz des angeschlossenen Druckers um. Dabei werden nur die wichtigen, von den meisten Druckern unterstützten Möglichkeiten (fett, kursiv, Zeilenabstand usw.) berücksichtigt. Spezialeffekte und meist auch verschiedene Schriften, die von Drucker zu Drucker unterschiedlich anzusteuern sind, lassen sich auf diese Weise leider nicht verwenden.

Glücklicherweise haben die Amiga-Entwickler eine »Hintertür« offengelassen, um beliebige Zeichenfolgen direkt und ohne vorhergehende Umwandlung durch die Preference-Druckertreiber an das Ausgabegerät zu schicken. Dazu existiert die Steuersequenz »ESC[n"r« (ohne die französischen Anführungszeichen). Sie veranlaßt den Druckertreiber, die folgenden »n« Zeichen ohne Änderung auszugeben. Möchte man beispielsweise eine 10 Zeichen umfassende Zeichenkette unverändert drucken, so stellt man dieser einfach ein »ESC[10"r« davor.

Genau diese Möglichkeit läßt sich von MaxonTWIST aus sehr einfach nutzen. Dazu wird in den Report ein Berechnungsfeld eingefügt, das die gewünschte Steuersequenz enthält. Um beispielsweise beim »HP Laserjet 4L« die wirklich gelungene Coronet-Schriftart zu aktivieren, ist die Befehlssequenz »ESC(s4116T« notwendig. Diese ist insgesamt acht Zeichen lang (ESC zählt als ein Zeichen). In MaxonTWIST wird nun in einem Report ein Berechnungsfeld eingefügt. Nach einem Doppelklick darauf läßt sich der Inhalt definieren. Stellen Sie als Art »Text« ein. Als Text ist die genannte Steuersequenz einzufügen

```
"\x1b[8\"r\x1b(s4116T"
```

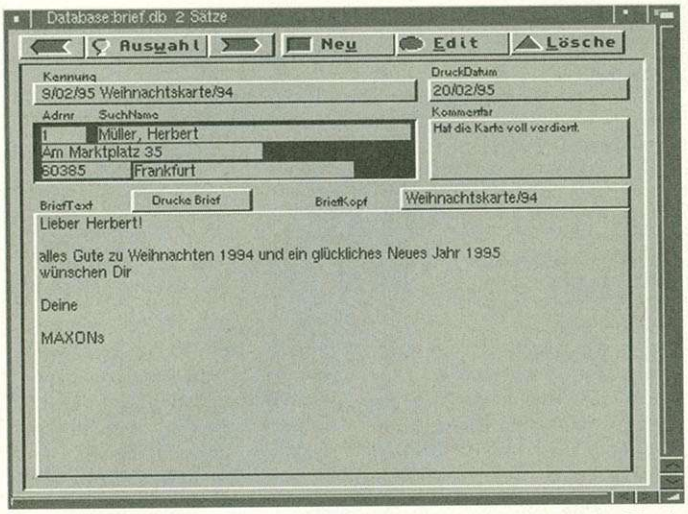
Die Anführungszeichen am Anfang und am Ende dürfen auf keinen Fall fehlen. »\x1b« steht für das Escape-Zeichen (dieses hat den Wert 27, der sedezimal »1b« geschrieben wird). Vor dem Anführungszeichen innerhalb der Befehlssequenz muß ebenfalls ein Rückschrägstrich stehen, damit MaxonTwist dieses nicht als Ende des Textes interpretiert.

Von Bedeutung ist auch, daß das Textfeld im Report mindestens so breit ist wie der Steuerbefehl. In diesem Beispiel müßte

ARexx-Schalter mit Pfiff

Der Aufruf von ARexx-Skripts in MaxonTWIST direkt aus der Eingabemaske heraus gestattet die Entwicklung von umfangreichen Datenbanken. Allerdings lassen die Gestaltungsmöglichkeiten der zugehörigen Schalter zu wünschen übrig. Eine leere Box, versehen mit einer einzigen Farbe, besitzt wenig Aussagekraft. Gerade im Zeitalter der intuitiven Mausoberflächen würde man es sich wünschen, die ARexx-Schalter mit Text oder – noch besser – mit Grafiken zu versehen.

Mit einem kleinen Trick ist das kein Problem. Plazieren Sie zuerst einfach einen Text oder eine beliebige Grafik in der Maske. Zum Abschluß legen Sie über diese das ARexx-Box-Objekt, das das Attribut »transparent« erhält. Auf diese Weise lassen sich auch aufwendig gestaltete ARexx-Schalter einbauen.



Druckreif: Dank ARexx kann man MaxonTWIST mit Final-Writer zu einem mächtigen Gespann verschmelzen

das Feld also 14 Zeichen als Minimum umfassen. Andernfalls wird alles, was über diese Länge hinausgeht, abgeschnitten, wodurch es zu unerwünschten und nicht vorhersagbaren Ergebnissen kommen kann.

Mit dieser Methode können Sie nun alle Features Ihres Druckers nutzen. Zu beachten ist allerdings, daß die Layout-Angaben von Twist nicht mehr korrekt sind, wenn Sie die Schriftgröße oder die Größe des Zeilenvorschubs ändern. MaxonTWIST selbst merkt nichts von den direkten Ausgaben, so daß der korrekte Seitenaufbau unter Umständen erst durch etwas Probieren herauszufinden ist.

MaxonTWIST und FinalWriter

Wer häufig Briefe schreibt, kennt das Problem, immer wieder die entsprechenden Adressen suchen zu müssen. Mit dem ARexx-Listing »TwistLookup«, das sich auf unserer Amiga-Magazin-PD-Diskette befindet, ist es möglich, MaxonTWIST-Daten direkt von FinalWriter aus mit der Maus zu selektieren und zu übernehmen.

Als Voraussetzung müssen FinalWriter und MaxonTWIST (mindestens Version 2.1) vorhanden sein. Die Dateien »TwistLookup.rexx« sowie »GetLibBase« gehören in das Verzeichnis »TWIST:ARexx«. Das Verzeichnis »DemoAdr«, das die Adressendatenbank enthält, ist ins »TWIST:«-Verzeichnis zu kopieren und schließlich benötigen wir noch die mitgelieferte »APIG.Library« in »LIBS:«. Die Bibliothek ist übrigens Public Domain und erlaubt, grafische Benutzeroberflächen mit ARexx aufzubauen. Die Datei »TwistLookup.rexx« leistet die gewünschte Arbeit, »GetLibBase« ermittelt Werte innerhalb des Skripts.

Sind diese Vorarbeiten erledigt, läßt sich der neue Befehl über das Menü »Benutzer« in FinalWriter einbinden. Um hier neue Punkte anzufügen, wird der Menüpunkt »Projekt/Voreinsteller/Benutzermenü...« angewählt. Daraufhin erscheint ein Requester, in dem der Schalter »Neu« anzuklicken ist. Bei »Name des Menüpunkts« läßt sich nun eine beliebige Bezeichnung wählen, beispielsweise »Twist Adressen«. Als Typ wird »ARexx-Skript« gewählt. Zuletzt ist noch der zugehörige Pfad und die Datei zu bestimmen. Das ist mit dem »Auswählen...«-Schalter bequem möglich. Nach einem Klick auf Akzeptieren haben Sie alles konfiguriert. Um die Änderung dauerhaft zu speichern, sollten Sie zum Abschluß »Sichern« anklicken.

Ab sofort befindet sich ein neuer Menüpunkt im »Benutzer«-Menü. Wird dieser ausgewählt, öffnet sich ein Fenster zur Adressenauswahl. Gleichzeitig wird im Hintergrund MaxonTWIST gestartet – sofern es nicht schon läuft – und die Adressendatenbank geöffnet. Nun kann aus der Liste, die alphabetisch sortiert erscheint, ein Name ausgewählt werden. Durch Betätigen einer der beiden Schalter wird die Adresse automatisch in das Dokument eingefügt, wobei im Fall von »Adresse holen« das Fenster weiterhin offen stehen bleibt. Mit »Adresse & schließen« wird nach der Übernahme das Fenster automatisch geschlossen.

Bei umfangreicheren Dateien ist die Suchfunktion von Vorteil. Dabei sind die Platzhalter »*« (beliebig viele Zeichen) und »?« (ein einzelnes Zeichen) erlaubt. Dabei durchsucht das Programm die Felder der Vor- und Familiennamen. Bedingung dafür ist, daß zwischen den beiden Suchbegriffen im Eingabefeld ein Komma und ein Leerzeichen steht. Möchte man beispielsweise nach allen Personen suchen, deren Familienname mit »M« beginnt, genügt die Eingabe von »M*«. Ist zusätzlich bekannt, daß der Vorname mit »Ha« beginnt, kann die Suche durch »M*, Ha*« weiter eingeschränkt werden. Per <Return> startet die Suche und die gefundenen Einträge erscheinen anschließend in der Liste.

Zu der Adressenschnittstelle gehört auch ein eigenes Menü, das eine Reihe von zusätzlichen Funktionen hat. So kann beispielsweise eine andere Datenbank als Quelle definiert werden. Voraussetung dafür ist das Vorhandensein zweier Reports, die als Quelle für die Schnittstelle dienen. Eine genaue Beschreibung dazu finden Sie im Text »lookup.readme« auf der AMIGA-Magazin-PD-Diskette.

Mehr als eine Maske

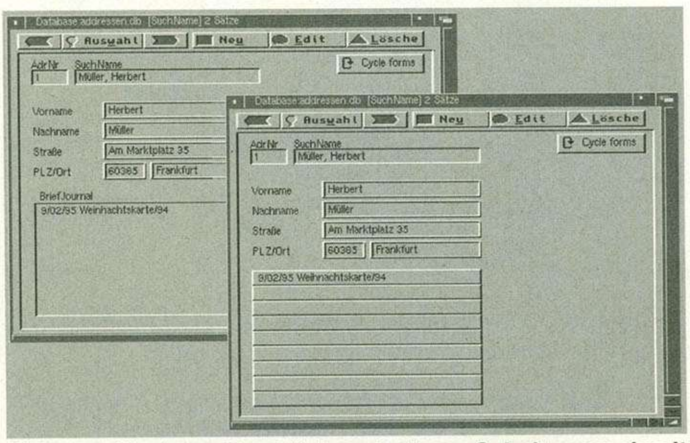
Nicht immer reicht eine einzige Eingabemaske für alle Anwendungen aus. So kann es beispielsweise vorkommen, daß man bestimmten Personen nur die Manipulation einiger Felder der Datenbank erlauben möchte. Twist verwendet zur Darstellung der Eingabemaske immer die Datei »<Datenbankname>.frm«, wobei »Datenbankname« für den Namen der jeweiligen Datenbank steht.

Um mehrere Masken benutzen zu können, erzeugt man zunächst die erste und verläßt den Maskeneditor, wobei die Frage, ob die Änderungen gespeichert werden sollen, mit »Speichern« zu beantworten ist. Danach wechselt man in die Shell und macht das Verzeichnis, in dem sich die Datenbank – und somit auch die Maskendatei – befindet, zum aktuellen. Mit dem Aufruf

```
copy Auto.frm Auto.Maske1.frm
```

wird eine zweite Maskendatei erzeugt, die denselben Inhalt hat wie die ursprüngliche. Anstelle von »Auto« setzen Sie den Namen Ihrer eigenen Datenbank ein. Den zweiten Dateinamen können Sie frei wählen, allerdings müssen Sie die Endung ».frm« beibehalten, damit MaxonTWIST die Datei als Maske erkennt.

Alle weiteren Masken lassen sich ebenso aufbauen. Mit einem einfachen »Rename«-Aufruf von der Shell aus kann anschließend eine beliebige Maske aktiviert werden. Nachteilig ist jedoch, daß das Umbenennen immer vor dem Öffnen der Datenbank erfolgen muß. Ein Umschalten zwischen den Masken während der Arbeit ist so nicht möglich.



Mehrere Masken: Per klick auf einen Schalter wechselt MaxonTWIST von einer Datenbankmaske zur nächsten

Doch hier kann der ARexx-Port weiterhelfen. Ein Beispiel zeigt die Adressendatenbank »Adressen«, die sich im Verzeichnis »BriefJournal« ebenfalls auf unserer PD-Diskette befindet. Die Maske enthält einen ARexx-Schalter, nach dessen Anklicken das Umbenennen der entsprechenden Dateien automatisch erfolgt. Zusätzlich schließt und öffnet es die Datenbank, damit die neue Maske sofort zum Einsatz kommt. *dg*

Literatur:

[1] Amiga-OS 3.1 ARexx, Commodore Electronics Limited. Erhältlich bei Village Tronic Marketing GmbH, Sarstedt

[2] Michael Metz: ARexx, Eine Einführung und mehr ..., CompuStore Handelsgesellschaft, ISBN 3-93073300-5

ISDN-Adaptionen (Folge 1)

In der Ausgabe 5/95 haben wir eine Reihe von Telefonanlagen vorgestellt. Diese sind jedoch immer mit hohen finanziellen Investitionen verbunden. Wir zeigen Ihnen, wie Sie mit wesentlich geringeren finanziellen Ausgaben eine für den Heimgebrauch ausreichende Telefonanlage realisieren können.

Was brauche ich?

Beginnen werden wir mit den Voraussetzungen. Wichtig ist eine ISDN-Leitung der Telekom. Bevor Sie diese jedoch beantragen, sollten Sie sich im klaren sein, welche Geräte Sie in der Folge einsetzen wollen, da die Telekom für ISDN-Modems z.B. 300 Mark Prämie auf die Telefonrechnung anrechnet. Außerdem übernehmen einige Händler die Anmeldung und Sie sparen dabei auch noch die 130 Mark Anschlußgebühr.

Ein weiterer wichtiger Punkt bei der Anmeldung ist die Auswahl des richtigen ISDN-Standards. Der alte, nationale Standard »1TR6« sollte vermieden werden und nur noch der neue, internationale »DDS1« gewählt werden. Die Telekom vertreibt jedoch noch die nationale Version, obwohl die Funktionsvielfalt geringer ist. Außerdem kostet ein Umstieg ca. 60 Mark.

Was bekomme ich?

Wenn die Leitung im Hause installiert ist, stehen folgende, für uns interessante Merkmale, zur Verfügung: Es kann auf zwei Leitungen gleichzeitig gearbeitet werden, z. B. telefonieren und faxen zur selben Zeit und es gibt drei Telefonnummern unter denen ISDN-Geräte erreichbar sind. Dabei unterscheiden sich jeweils nur die letzten Ziffern, die sog. MSN (Mehrgeräte-Nummern). Ihre Nummern könnten etwa so aussehen: »12 34 56 7**1**«, »12 34 56 7**2**« und »12 34 56 7**3**«.

»Gut« werden Sie sagen, »doch was habe ich davon?« Ganz einfach, Sie können nun drei Geräte, etwa Telefon, Fax und Modem anschließen und alle drei können direkt angewählt werden. Natürlich können dies auch eigene Nummern für die kleinen Sprößlinge sein, damit Sie Ihre Privatsphäre haben können.

Was will ich?

Der nächste Schritt ist nun die Definition der eingesetzten Geräte. Lassen wir mal die Telefone für die Sprößlinge weg und stellen uns folgenden Szenario vor:

- Wir wollen beim Telefonieren die neuen Funktionen wie Anzeige der Rufnummern, Makeln (entgegennehmen eines zweiten Anrufs) etc. von ISDN voll ausnützen.
- ISDN-Datenübertragung ist auch ein Ziel, um mit 64 KBits/s die Telefongebühren zu senken.
- Ein analoges Fax-Modem sollte auch noch dran.
- Das flexible Funktelefon will man ja auch noch nutzen.

Das heißt, es werden je zwei analoge und digitale Anschlüsse benötigt. Die meisten Geräte, die man heute kaufen kann, verwenden den Western-Stecker mit vier Leitungen, wobei nur zwei benötigt werden. Selbst zugelassene Geräte haben bereits auf diese Norm umgeschaltet. Leider werden in Deutschland, im Gegensatz zur gesamten restlichen Welt, die beiden äußeren Leitungen zur Übertragung genutzt. Der Rest der Welt hat sich auf die inneren zwei geeinigt. Daher heißt es bei zugelassenen Geräten darauf zu achten.

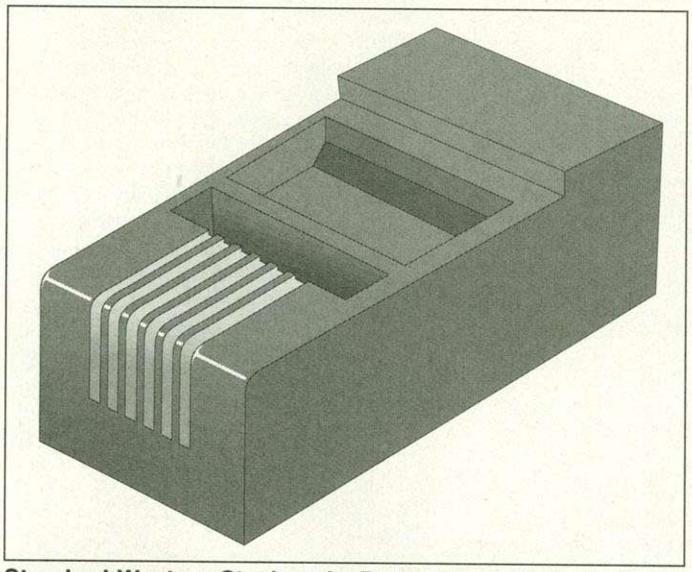
Die ISDN-Steckdosen und Stecker, auch nach der Western-Norm, haben zwar acht Pins, verwendet werden jedoch nur vier. Und, welch ein Zufall, die kleinen Stecker mit nur vier Leitungen passen in die großen Buchsen bzw. es ist ausreichend, nur 4polige Steckdosen und Kabel zu verwenden. Das funktioniert einwandfrei.

Nach dieser kleinen Exkursion ist klar, welche Art von Steckdosen und Kabel wir benötigen: nur 4polige-Western-Stecker.

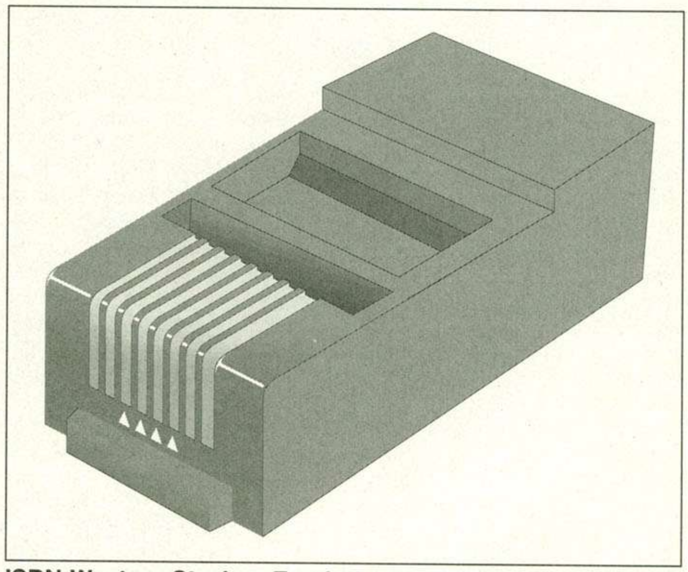
In der nächsten Folge stellen wir dann die komplett aufgebaute Heimanlage und die benötigten Geräte vor. abc

Bezugsquellen

ISDN-Telefone:	
Euro 10	Telekom
diverse Modelle	Emmerich, C & T Pelkmann, etc.
ISDN-Modems (extern):	
Elink 323, 301	EEH Datentechnik
FastLink	TKR
MicroLink	Elsa, Fachhandel
Zyxel Elite 2864D	Zyxel, Connect Service Riedelbauer, Fachhandel
ISDN-Modems (intern):	
ISDN-Master	MOM



Standard-Western-Stecker: In Deutschland sind die äußeren und im Rest der Welt die inneren Pins »heiß«



ISDN-Western-Stecker: Es sind zwar acht Pins vorhanden, jedoch sind nur die vier innneren wirklich belegt.

Adressen

C&T Pelkmann, Schlenkhoffsweg 33, 59269 Beckum, Tel./Fax (0 23 21)-2 83 62

Connect Service Riedelbauer GmbH, Bischofstraße 89, 47809 Krefeld, Tel. (0 21 51) 54 30 71, Hotline (0 21 51) 54 87 21, Fax (0 21 51) 51 12 36

EEH Datalink GmbH, Justus-v.-Liebig-Straße 6-10, 42477 Radvormwald, Tel. (0 21 95) 91 01-0, Fax (0 21 95) 91 01 - 33

Elsa GmbH, Sonnenweg 11, 52070 Aachen, Tel. (02 41) 91 77-0, Fax (02 41) 91 77-6 00

Christoph Emmerich GmbH & Co. KG, Homburger Landstraße 148, 60435 Frankfurt/Main, Tel. (0 69) 5 48 03 - 0, Fax (0 69) 5 48 03-2 10

MOM Computersysteme, Kölner Straße 2, 40227 Düsseldorf, Tel. (02 11) 9 77 88 99, Fax (02 11) 7 80 22 27

Telekom, ISDN-Informationstelefon 0 11 13

TKR GmbH & Co. KG, Stadtparkweg 2, 24106 Kiel, Tel. (04 31) 33 78 81, Fax (04 31) 3 59 84

R-H-S TOP-HITS



Die R-H-S Color-Kollektion ist die Fortsetzung der erfolgreichen R-H-S DTP-Kollektion. Auf dieser CD-ROM sind hunderte von ColorClips, Farbbildern und Fonts enthalten. Desweiteren befinden sich Deko-Fonts (hochauflösende Vektorfonts), CaddyColorfonts und das DTP-Programm PPrint Deluxe im Lieferumfang. Nutzen Sie diese Top-Kollektion um Ihre DTP-Anwendungen um farbenfrohe Schriften und Grafiken zu ergänzen. DM 59,–



Die R-H-S DTP-Kollektion ist die ideale Zusammenstellung für alle DTP-Anwender. Mehrere tausend ClipArts und Fonts (R-H-S ProfiFonts sowie Vektor- und Bitmapfonts) sowie hunderte von Farbbildern machen diese CD zu einer wertvollen Fundgrube. Außerdem ist das DTP-Programm PPrint Deluxe im Lieferumfang enthalten. DM 49,–



Die R-H-S Erotik Collection beinhaltet mehr als 2.500 ausgewählte erotische Fotografien der schönsten Frauen und zeichnet sich durch die folgenden Features aus: hervorragende Bildqualität, einfache Bedienung, 2.850 Bilder im IFF-Format, Slideshow-Programm, Bildvorschau; und ist lauffähig auf jedem Amiga mit CD-ROM-Laufwerk! Lassen auch Sie Ihre Phantasie von aufregenden Schönheiten in verführischen Posen anregen! DM 29,–

Händler bestellen bei:

GTI GmbH
Zimmersmühlenweg 73
61440 Oberursel · Germany

Bestellen Sie bitte bei:

R-H-S

R-H-S R. Hobbold
Westerhuesweg 21
46348 Raesfeld
Tel. 0 28 65/63 43
Fax 0 28 65/68 90

Versandkosten:
Vorkasse (Scheck/Lastschrift) DM 4,–
Nachnahme DM 8,–

Teuer ? Nicht teuer...



...aber dafür farbig !

FARBMONITORE

Ihr Amiga, Atari, Apple und PC Händler aus Dortmund mit Amiga-Reparaturschnellservice bietet Ihnen jetzt den SC 1224 Farbmonitor komplett anschlußfertig für alle Amiga-Modelle mit Audio- und Videokabel für nur:

DM 299,-

Bei Versand zzgl. DM 20,-

Meyer & Jacob
Münsterstraße 141
44145 Dortmund
Tel: 0231/ 728 11 26

Reparaturen in autorisierter Fachwerkstatt/An- und Verkauf von Gebrauchtgeräten

Computer defekt - zu Roemer direkt

A3000 Tower 5MB NEU	2499,-
A1200+Desktop Dynamite	799,-
A600 / A500+ NEU	366,- / 399,-
Turbocard 2000 4MB 32MHz	999,-
A1200 Turbo 68030 28MHz	199,-
A500+ Motherboard NEU	149,-

Die Zubehör-Hitliste

CDTV Motherboard NEU	39,-
A500/2000HD 120MB+Contr.	299,-
Tastatur 500/2000 i.A.	79,-/149,-
Netzteil 500/2/3000i.A.	79,-/149,-/169,-
Megi-Chip 2MB A500/2000	269,-
Simm 4/8MB PS2	259,-/499,-
A500 HD intern 80MB 2,5"	399,-
PicassoII / Piccolo-SD64	669,-/799,-
Speichererw. A1200 4MB	369,-

Unsere Bauteile-Oase

Kick3.0+Umschaltplt. 3-fach	99,-
Kick 1.3/2.04/2.05	29,-/39,-/49,-
ECS-Agnus / ECS-Denise	39,-/49,-
BusterRev11/ROM's 3.0	49,-/49,-
FPU PLCC 25/33MHz	69,-/129,-
FPU PGA 25/50MHz	99,-/199,-
Orig. Papst-Lüfter 80x80mm	39,-
CIA 8520 DIP / SMD	39,-

Alle Bauteile für A600/1200/4000 am Lager!

Preise gelten im Versand!!

Sonderangebote siehe Mailbox(030) 215 75 31

Computer-Service am Schloß
in Berlin
ROEMER
10589 Berlin
Mierendorffstr. 14
Mo - Fr 10 - 18 Uhr
Tel.: 030-344 32 03
Fax.: 030-344 59 57

A1200-A4000

A1200 mit 420MB HD	a. Anfrage
CD-32 Amiga Konsole	298DM
A4000/040/6MB	**3.398DM**
A2000 Motherboard D V2.0	398 DM

Farbmonitore (14"=36cm/17"=43cm)

Neu: AKF 50 (15 - 38 khz)	698 DM
Wieder lieferbar:	
Amiga 1200, 2MB Ram, 540 MB HD, solange der Vorrat reicht	**1.298 DM**

Drucker + Scanner

Canon BJ200 EX s/w (Tinte)	498 DM
Canon BJC4000 Color (Tinte)	798 DM
Handy-Scanner, mit Texterk.	348 DM
Epson GT 6500 A4/Color	1298 DM
Laser Drucker	ab 798 DM

Speichererweiterungen

1 MB Ram-Karte A1200	188 DM
1 MB Ram-Karte A500+	78 DM
2 MB Ram-Karte A500	198 DM
1 MB Ram-Karte A600	98 DM
4 MB Modul für A 4000	280 DM
2 MB Ram-Karte A2000, erw.	298 DM
2 MB Modul A600/1200	298 DM

Turboboards + Modems

Blizzard 1220 Turbo 28MHZ 4MB, mit Uhr	448 DM
Blizzard 1230 Turbo mit Uhr 4MB, 40 MHZ, 68ECO30, *beide für A1200*	648 DM
Faxmodem 14.400 bd. extern, dt. Anl.	229 DM

CD-ROM Systeme

Neu: Mitsumi CD-ROM Laufwerk für A2000/A3000/A4000 inkl. Controller und Treiber software, Double-Speed Multisession- und Kodak Photo-CD fähig. **ab 398 DM**

-XM 5201 Triple CD-ROM, SCSI	**349 DM**
-XM 3501 Quadro CD-ROM, SCSI	**599 DM**
Over Drive CD-ROM f. A1200, Treibersoftw., Dbl.-Sp., Multisession, Kodak PCD	**498 DM**

Finanzkauf

Ab sofort haben Sie bei uns die Möglichkeit Ihren PC bequem in monatlichen Raten zu zahlen. Fragen Sie nach, unsere Verkäufer beraten Sie gern. (Finanzkauf schon ab 45DM/Monat)

SyQuest-Systeme a. Anfrage

Amiga Laufwerke & Sonstiges

Extern, abschaltb., durchg. Port	129 DM
Intern, A2000, inkl. Einbaumat.	99 DM
Intern, A500, inkl. Einbaumat.	129 DM
Intern, A600, inkl. Einbaumat.	129 DM
Intern, A4000, 1,76 MB	229 DM
Extern, alle Amiga, HD-Lw	249 DM
Umschaltplatine A500/600/2000	49 DM
Mouse/Joystick Erweiterung	69 DM
ROM 1.3, einzeln	29 DM
ROM 2.0, einzeln	59 DM
ROM 3.1 (Bücher, Disk, ROM)	179DM
Big Agnus 1 MB Chip	99 DM
Netzteil für A2000	149 DM
Tastatur für A2000	149 DM
A4000 Tuning >= 30MHz	**ab 148 DM**
Maus- Joystick- Adapter	29 DM
Midi- Interface	39 DM
Uhr A 1200	29 DM
Trackball 3 Taster	49 DM
A2032 Palvideo- Modulator	39 DM
Amiga Joystick	ab 15 DM

Autoboot-Festplatten

Alle Filecards werden von uns komplett formatiert und installiert. Jede **Filecard** belegt nur einen Slot. Konfigurationen für **A500** sind in einem formschönen Gehäuse mit Ram-Option erhältlich.

210 MB mit Cache	448 DM
420 MB mit Cache	538 DM
540 MB mit Cache	598 DM
1,2 GB mit Cache	898 DM

Software

Adorage 2.5 AGA	229 DM
Morph plus	325 DM
Scala 400 MM	625 DM
300 MM Update auf 400 MM	245 DM
Scala EE 100	395 DM
Art Department Pro V2.5	345 DM
Final Copy II	169 DM
Directory Opus 4.11	109 DM
Multifax/Multiterm pro, je	98 DM
Studio 2	129 DM
Siegfried Copy/Antivirus, je	69 DM

CD-ROM Titel

17bit Collection	90 DM
17 bit Collection 2	50 DM
Aminet 1 + 2, je	40 DM
Aminet Share 3 + 4, je	19 DM
Aminet 5	29 DM
Aminet Set (4 CD´s)	59 DM
Euroszene	45 DM
Fish CD, neueste Version	55 DM
Giga PD 3.0 (3 CD´s)	90 DM
Gold Fish	55 DM
Meeting Pearls	19 DM
Megahits 4/5, je	69 DM
Saar/Amok 1+2 je	49 DM

Genlock

VLAB Motion	1948 DM
Sirius 2 Genlock SVHS	1698 DM
Neptun Genlock, SVHS	1098 DM

Digitizer

V-LAB SVHS, extern	598 DM
V-LAB SVHS intern	548 DM
V-LAB VHS extern	548 DM

Grafikkarten

Picasso 1MB	598 DM
GVP EGS 1MB	698 DM
Flicker-Fixer A2000/A4000	298 DM
ED Flicker-Fixer, Genl. komp.	448 DM
Scandoubler	298 DM

CD32 298 DM

Communicator III	**159 DM**
SX1 (Erweitert das CD32 zum vollwertigen Rechner)	**475 DM**

Spiele für CD 32

Alfred Chicken	19,-	King Pin	59,-
Arcade Pool	49,-	Labyrints of Time	49,-
Banshee	59,-	Last Ninja 3	49,-
Battle Chess	65,-	Legacy of Sorasil	65,-
Battle Toads	49,-	Liberation	19,-
Beavers	59,-	Litil Devil	69,-
Beneath a St. Sky	79,-	Lost Vikings	65,-
Benefactur	69,-	Mathematik	39,-
Brian the Lion	29,-	Mega Race	79,-
Bubble & Squeak	69,-	Microcosm	39,-
Bump ´n Burn	49,-	Morph	19,-
Cannon Fodder	75,-	Myth	45,-
Castles 2	69,-	Nick Faldo Golf	69,-
Chambers o. Sh.	59,-	Nigal Mansell´s	59,-
Chaos Engine	49,-	Outto Lunch	39,-
Chuck Rock	39,-	Overkill + Luna	19,-
Chuck Rock II	65,-	PGA Eur. Tour Golf	59,-
D´Generation	49,-	Pinball Fantasies	69,-
Dark Seed	69,-	Pirates Gold	69,-
Death Mask	69,-	Prey (3D Sim!)	49,-
Deep Core	59,-	Rise of the Robots	89,-
Def. of the Crown	45,-	Roadkill	59,-
Dennis	49,-	Ryder Cup	69,-
Der Clou	75,-	Sensible Soccer	49,-
Disposabel Hero	59,-	Seek & Destroy	49,-
Dragonstone	59,-	Simon t. Sorcerer	69,-
Elite II	59,-	Skeleton Krew	69,-
Emeralds Mines	39,-	Soccer Kid	69,-
F17+Project X	49,-	Speed Ball 2	69,-
Fire ForceAction	65,-	Striker	59,-
Fields of Glory	79,-	Subwar 2050	69,-
Flink	69,-	Summer Olympix	59,-
Fury of the Furries	59,-	Theme Park	79,-
Gamer issue 7+8 je	19,-	Top Gear II	69,-
Global Effects	69,-	Tower Assault	69,-
Gunship 2000	59,-	UFO	79,-
Guardian	69,-	Ult. Body Blows	65,-
Heimdall 2	69,-	Universe	69,-
Impos. Mission	59,-	Video Creator	75,-
James Pond II	59,-	Vital Light	39,-
James Pond III	69,-	Whales Voyage	39,-
Jet Strike	59,-	Zool AGA	29,-
Kid Chaos	59,-	Zool 2	49,-

Computer Müthing GmbH
Husemannstr. 45 • 45879 Gelsenkirchen
Tel.: **02 09 / 20 92 91** • Fax: 02 09 / 2 89 65
Öffnungszeiten: 10 - 18, Sa. 10 - 13, la. Sa. 10 - 16

New Line Computer KG
Alexanderstr. 272 • 26127 Oldenburg
Telefon: 04 41 / 68 36 17 • Fax: 04 41 / 68 36 18

Schwarz Computer GmbH
Altenessener Straße 448 45329 Essen
Tel.: 02 01 / 34 43 76 o. 36 79 88
Fax: 02 01 / 36 97 00
Öffnungszeiten: Mo-Fr 9-13 und 15-18 Uhr, Sa 9-13 Uhr

Händleranfragen erwünscht!

Turboleistung



Power wie im A1200 M-Tec Turbosystem 68020i für den Amiga 500

68020 32Bit-Prozessor
autokonfigurierender Speicher
1 oder 4 MB 32Bit FastRam
incl. Co-Prozessor

199,--

mit 4 MB RAM **649,--**

M-Tec Turbosystem 68030 High-End für Amiga 500

mit 1 MB RAM **449,--**



199,--

M-Tec AT-Bus Kontroller High-End für Amiga 500 1000-fach bewährt!

Zubehör			
Co-Prozessoren:		Fast SCSI-II Interface	179,--
68882-20	69,--	1 MB 32 Bit Ram	99,--
68882-25	89,--	4 MB 32 Bit Ram	299,--
68882-33	129,--	8 MB 32 Bit Ram	599,--
68882-40	179--	2MB Speichererweiterung	
68882-50	199,--	für A500 mit Uhr	199,--
AT-Bus Kontroller extern für Amiga500			
mit Ram-Option und Kickstartumschaltung			199,--

Ab DM 399,-- bieten wir Ihnen zeitgemäße Finanzierungsmöglichkeiten. Die Finanzierung erfolgt über die Hausbank, der effektive Jahreszins beträgt 13,9%. Fragen Sie uns !

Marktführer

Das schnelle Trio: M-Tec Turbosysteme für den Amiga 1200



199,--

1.Turbosystem A1200/T68EC030/28RTC
- 68EC030, 28MHZ getaktet
- Fast SCSI-II Option
- mit Co-Prozessor (optional bis 50 MHz)
- RAM bis 8 MB 32Bit High Speed FastRam
- Echtzeituhr mit Schreibschutz

mehr als DM 7,10 pro MHz muß nicht sein!

299,--

2. Turbosystem A1200/T68030/28 RTC
wie 1., jedoch
- 68030 mit MMU, 28 MHz
- Kickstart-Remapping in das 32Bit FastRam

Test Amiga Special 10/94:
Gesamturteil ***SEHR GUT***

399,--

3. Turbosystem A1200/T68030/42 RTC
wie 1., jedoch
- 68030 mit 42 MHz getaktet
- Kickstart-Remapping in das 32Bit FastRam

Alle M-Tec Turbosysteme für A500/1200 sowie M-Tec Speicherkarten für A1200 sind serienmäßig mit einem CoProzessor bestückt

Bestellen Sie jetzt unter 02041 - 4656 oder per Fax unter 02041 - 4660

M·TEC
Hardware Design GmbH
46238 Bottrop Horster Straße 297

M-JPEG-Karte: VLab-Motion 2.2

Komplett digital

Die VLab-Motion, seit letztem Sommer auf dem Markt, hat seitdem eine Reihe von Updates erfahren. Ob das Schnittsystem jetzt vollständig ist, zeigt unser Test.

von Johann Schirren

Wenn ein Produkt verbessert wird, schaut man zunächst erst einmal auf die Schwachstellen oder Fehler der alten Version und deren Verbesserung bzw. Ausräumung. Der erste und ständig sichtbare Kritikpunkt an der Version 1.2 des Programms »MovieShop«, der rosa Blitzer, wurde sehr schnell schon im letzten Herbst ausgeräumt. Besitzer der VLab-Motion (Hardware-Revision 1.0) mußten zur Änderung ihre Karten einschicken und bekamen sie nach ein paar Tagen mit neuem ROM und kleiner Platinenänderung zurück.

Die gewonnenen Daten werden nach wie vor im RAM zwischengespeichert, wenn die Festplatte sie nicht schnell genug »wegschreiben« kann. Bei Videos mit hohem Rauschanteil oder vielen Details kam es öfter vor, daß der definierte Arbeitsspeicher überlief und die Aufnahme abgebrochen wurde. Dank einer »Auto-Smoothing«-Funktion, die dem Videosignal an kritischen Stellen Unschärfe hinzufügt, kann das Überlaufen des Speichers von Fall zu Fall vermieden werden.

Das Limit in der Datenrate liegt wegen der Zorro-II-Technik der VLab-Motion bei ca. 2 MByte/s und wird für dieses System erst mit Erscheinen des »DraCo«-Computers aufgehoben werden.

Die wichtigste Neuerung gegenüber der Version 1.2 ist sicherlich das Audio-Handling. Die Audio-Partition wird jetzt, wie vorher schon die Video-Partition, direkt von der Movie-Shop-Software verwaltet. Audio-Daten werden also parallel zu den Videodaten aufgenommen, geschnitten und abgespielt. Hintergrundmusik und Kommentartexte lassen sich mit der Toccata aufnehmen und dann auf die Audio-Partition importieren. Der Schnitt einzelner Audio-Samples mit Definition eines Ein- und Ausstiegspunkts ist jetzt genauso einfach wie der von Video-Sequenzen.

In der Time-Line, dem Schnitteditor, können jetzt parallel zu den Videospuren bis zu 999 Audiospuren gelegt und jede Spur mit einer Hüllkurve näher definiert werden. Die Mischung des Videos mit Originalton, Hintergrundmusik und Sprechertext, jeweils mit Auf- und Abblenden und Absenkungen der Lautstärke für Kommentartexte, wird in einem grafischen Interface auf ein Prozent genau geregelt (s. »Zeitgemäß«).

Eine Fähigkeit, besonders von den professionelleren Usern gefragt, fehlt noch: Bei schneller Durchsicht des Videomaterials per Schieberegler zieht der Ton nicht mit. Mit einem neuen Chip auf der Toccata, der schon getestet wird, ist das Problem in naher Zukunft sicher erledigt. Ebenfalls wird schon bald das Lesen von SMPTE-Timecode möglich sein.

Die Laufsicherheit von MovieShop hat sich durch die zusätzliche Audio-Bearbeitung nicht verändert: Abstürze kamen trotz sehr langer Testphase nicht vor.

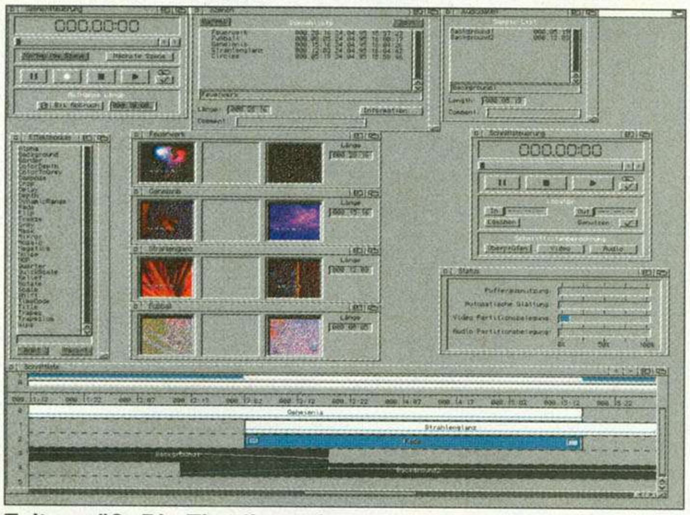
Ein bisheriger, weiterer Kritikpunkt, die »nicht-physikalische« Löschung überflüssiger Sequenzen, ist ebenfalls behoben. Eine Reorganisations-Funktion sorgt sowohl auf der Video- als auch auf der Audiopartition dafür, daß gelöschte Sequenzen auch wirklich von der Platte verschwinden und auch eine Defragmentierung vermieden wird.

Die Operatoren, mit denen die Bildübergänge erzeugt werden, wurden verfeinert und um weitere ergänzt. Es gibt jetzt 31 Spielarten, die sich in zwei Gruppen unterteilen lassen. Ein großer Teil sind »einfache« Übergänge wie Flip, Fade, Wipe und Compose. Die zweite Gruppe sind außergewöhnliche Operatoren, die Skalierungen, Stauchungen, Zoomeffekte und sogar sich drehende Würfel mit bewegten Videobildern auf allen Seiten erlauben (s. »Dreidimensional«). Das sind Effekte, wie man sie konventionell nur mit Mischern für mehrere zehntausend Mark erreichen kann – wenn überhaupt.

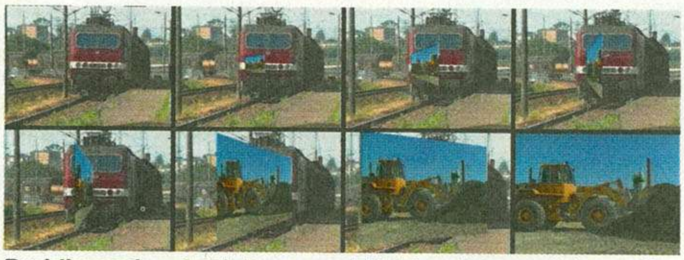
Ein neues Zusatzprodukt ist die Y/UV-Karte, die der VLab-Motion einen Ausgang in dieser professionellen Signalart spendiert. Die Karte ist in erster Linie für die konzipiert, die ihre Animationen über die M-JPEG-Karte abspielen möchten. Die Y/UV-Option holt wirklich noch einiges mehr an Qualität aus dem Material heraus, als es im S-VHS-Format möglich wäre. Das »Kärtchen« wird einfach auf die VLab-Motion gesteckt und von der Software erkannt.

Das Handbuch wurde komplett überarbeitet und erklärt sehr gut und leicht verständlich die Handhabung der Hard- und Software, die AmigaGuide-Online-Hilfe sorgt auch auf dem Rechner während der Arbeit für Klarheit.

Durch das automatische Schneiden des Tons ist die VLab Motion jetzt endlich als vollwertiges nicht-lineares Schnittsystem verwendbar. Wer bisher mit dem Kauf gezögert hat, sollte jetzt zuschlagen. *rb*



Zeitgemäß: Die Timeline zeigt neben dem Video- jetzt auch den Audioschnitt mit Ein- und Ausblendungen



Dreidimensional: Einige neue Effektmodule projizieren das laufende Video sogar in den Raum hinein

AMIGA-TEST

sehr gut

VLab-Motion 2.2

11,0 von 12	GESAMT-URTEIL AUSGABE 07/95

Preis/Leistung	6 von 6
Dokumentation	6 von 6
Bedienung	6 von 6
Verarbeitung	6 von 6
Leistung	6 von 6

FAZIT: Die VLab-Motion ist ausgereift. Kleine Verbesserungen sind noch möglich und werden die Karte (erst recht in DraCo-Hardwareumgebung) auch zunehmend für den unteren professionellen Markt interessant machen.
POSITIV: Gute Verarbeitung; leichte Installation; einfache Handhabung; viele Effektmodule; exzellentes Schnittprogramm; einfache Audiobearbeitung; sehr gute deutsche Dokumentation.
NEGATIV: Relativ hohe Hardwareanforderungen.

Preis: ca. 2000 Mark
Anbieter: MacroSystem, Friedrich-Ebert-Str. 85, 58454 Witten, Tel. (0 23 02) 8 03 91, Fax (0 23 02) 8 08 84

Wechselplatten: Bernoulli-Drives

Daten auf dem

Schon lange gibt es Wechselplatten-Laufwerke nach dem Bernoulli-Prinzip. Doch so richtig durchsetzen konnten sie sich bisher nicht. Ob die neuen Laufwerke von IOmega daran etwas ändern können und wie ein Bernoulli-Laufwerk überhaupt funktioniert, erfahren Sie, wenn Sie weiterlesen.

von Candid Böschen

Ein Sprößling einer berühmten Schweizer Familie, der Physiker Daniel Bernoulli (1700-1782), hat das Prinzip, das diesen Laufwerken zu Grunde liegt, entdeckt. Daß sie bis heute weniger weit als z.B. SyQuest-Wechselplatten-Laufwerke verbreitet sind, ist nur schwer zu verstehen. Gerade wer seine Datenträger viel durch die Weltgeschichte schleppt, vertraut seine Daten einer Bernoulli-Cartridge besser an als herkömmlichen Wechsel-Festplatten, seien es nun Festplatten im Wechselrahmen oder SyQuest-Cartridges. Während ein Bernoulli-Cartridge Stürze aus ca. 3 m Höhe problemlos überlebt, müssen andere Cartridges oft schon bei ca. 1 m aufgeben.



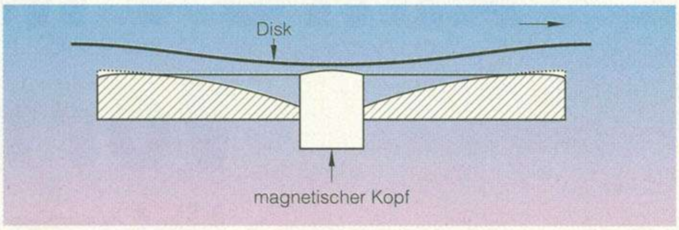
Bernoulli 230: Im externen Gehäuse zum Anschluß an den SCSI- oder Parallel-Port

Bernoulli – die Technik

Das Prinzip eines Bernoulli-Laufwerks hat trotz seiner Einfachheit ganz besondere Vorteile für das Speichern von Daten auf Magnetscheibe, die im besonderen der Datensicherheit zugute kommen. Ausgenutzt wird ein Effekt, der sich einstellt, wenn eine flexible Scheibe in geringer Höhe über einer festen Platte rotiert. Die Platte heißt wie der Entdecker dieses Effekts: Bernoulli-Platte. Die flexible Scheibe, die mit hoher Geschwindigkeit (über 2000 U/min) über der Bernoulli-Platte rotiert, ist die Magnetscheibe, auf der die Daten gespeichert werden. Durch ihren geringen Abstand zur Bernoulli-Platte und ihre hohe Umdrehungsgeschwindigkeit, wird die Luft dazwischen beschleunigt. Diese Beschleunigung erzeugt zwischen Magnetscheibe und Bernoulli-Platte Unterdruck, es bildet sich somit eine stabile Luftschicht, die die flexiblen Magnetscheibe trägt. Die Stärke des Unterdrucks hängt unmittelbar von der Umdrehungsgeschwindigkeit der Magnetscheibe und dem Abstand zur Bernoulli-Platte ab. Letztendlich wird aus der flexiblen Magnetscheibe eine richtige »Fest«-Platte.

Würde die Magnetscheibe ohne Bernoulli-Platte rotieren, wäre sie bereits oberhalb von ca. 400 U/min instabil. An kleine Abstände zwischen Schreib-/Lesekopf und Magnetscheibe, wie sie zum Datenlesen oder -Schreiben nötig sind, wäre dann nicht mehr zu denken. Eine direkte Berührung zwischen Schreib-/Lesekopf und Magnetscheibe, wie es bei Floppy-Disks der Fall ist, ist bei solch hohen Umdrehungen nicht realisierbar. Die Abnutzung beider Materialien wäre einfach zu hoch und eine Berührung würde zur sofortigen Zerstörung von Magnetscheibe und/oder Schreib-/Leseköpfen führen.

Eine hohe Umdrehungsgeschwindigkeit ist allerdings notwendig, sollen hohe Datentransferraten realisiert werden. Die maximale Datentransferrate ergibt sich aus der Anzahl der Daten, die auf einen Track (eine Umdrehung auf der Magnetscheibe) geschrieben werden und wieviel Zeit eine Umdrehung der Magnetscheibe benötigt.



Magnetischer Kopf: Die magnetische Scheibe wird beim Schreibvorgang in Richtung Kopf gezogen

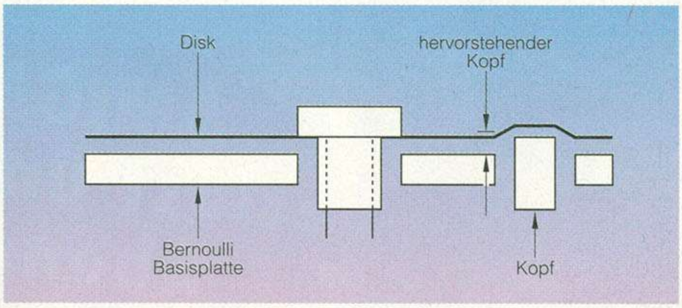
Doch zurück zum Bernoulli-Prinzip. Was nun noch fehlt ist eine Möglichkeit, die Daten auf den Datenträger zu schreiben bzw. zu lesen. Hierzu wird in der Bernoulli-Platte ein Schlitz radial zur Magnetscheibe eingefügt. Dieser bewirkt, daß auf die Magnetscheibe an diesem Schlitz eine Abtriebskraft einwirkt, die die Magnetscheibe zum Schlitz hin zieht. Die Magnetscheibe selbst bleibt dabei weiterhin stabil, am Schlitz wölbt sie sich etwas. Der Schreib-Lesekopf ist von oben gesehen rund und weist im Seitenschnitt eine Form auf, die es erlaubt, ihn durch den Schlitz sogar bis oberhalb der Bernoulli-Platte zu führen, ohne daß es zu einer Berührung zwischen ihm und der Magnetscheibe kommt.

Die spezielle Kopfform sorgt zusätzlich für Stabilisierung der Magnetscheibe über dem Schreib-/Lesekopf. Die Magnetscheibe wird praktisch über dem Schreib-/Lesekopf aufgespannt, ohne ihn jedoch zu berühren. Ebenso ist ein gleichbleibender Abstand zwischen Magnetscheibe und Schreib-/Lesekopf gewährleistet. Die Bernoulli-Platte wurde in früheren Laufwerken noch nach dem Einlegen des Cartridges an die Magnetscheibe herangefahren, sie befand sich also im Laufwerk, heute bildet eine Gehäusehälfte der Cartridges selbst die Bernoulli-Platte.

Ein weiterer Vorteil des Bernoulli-Laufwerks ist, daß sein Prinzip und die geringe Masse der Magnetscheibe gegenüber einer echten Festplatte oder Wechselplatte dafür sorgen, daß das Laufwerk extrem unempfindlich gegen Headcrashs (Aufschlagen des Lesekopfs auf dem Medium) ist. Eine Erschütterung des Laufwerks sorgt sogar dafür, daß sich die Magnetscheibe vom Kopf und der Bernoulli-Platte weg bewegt,

Technische Daten, Bernoulli 230

Schnittstelle	SCSI-II
Maximale Transferrate	2,67 MByte/s
Dauertransferrate	1,92 MByte/s
Effektive Zugriffszeit	18ms
Durchschnittliche Start-/Stop-Zeit	5/3 Sekunden
Formatierungszeit	18 Minuten
Kurzformatierungszeit	8 Sekunden
Automatische Abschaltzeit	vom Anwender Wählbar
Nutzungsdauer	5 Jahre
MTBF	> 200 000 Stunden
Fallhöhe/Stoßtoleranz	2,45m/1000 Gs
Plattengröße	5,25 Zoll
Speicherkapazität	230 MByte
Lagerung	10 Jahre
Garantie	5 Jahre auf das Laufwerk 5 Jahre auf die Medien

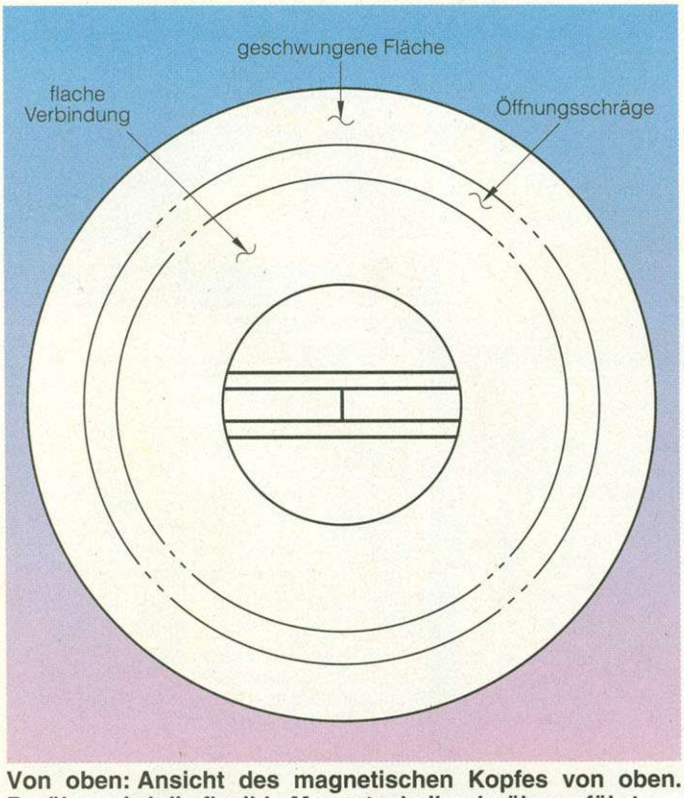


So sieht's aus: Die Seitenansicht einer Bernoulli-Platte mit der Bernoulli-Scheibe und dem magnetischen Kopf

Luftpolster

anstatt sich ihr zu nähern. Dies hängt damit zusammen, daß bei einem Schlag das Luftpolster instabil wird und sich dadurch der Unterdruck verringert, was zur Folge hat, daß sich die Magnetscheibe sogar von der Bernoulli-Platte und dem Schreib-/Lesekopf entfernt.

Ein Nachteil ist, daß das Material der Magnetscheibe nach einer bestimmten Zeit Ermüdungserscheinungen zeigt. Um diesen Punkt hinauszuzögern, wird bei IOmega Bernoulli-Laufwerken, von denen wir Ihnen später noch zwei Vertreter vorstellen werden,



Von oben: Ansicht des magnetischen Kopfes von oben. Darüber wird die flexible Magnetscheibe darübergeführt.

der Schreib-/Lesekopf nach einer Zeit von 12 s automatisch zurückfahren, sollten in diesem Zeitraum keine Schreib-/Lesezugriffe erfolgt sein.

Dies wirkt sich natürlich negativ auf die Zugriffszeiten aus, kann im allgemeinen aber vernachlässigt werden. Um den Gesichtspunkt der Materialermüdung abzuschwächen gibt IOmega z.B. eine Garantie von fünf Jahren auf die einwandfreie Funktion der Cartridges.

Die IOmega Bernoulli-Laufwerke

Von IOmega wurden uns zum Test zwei externe Bernoulli-Laufwerke zur Verfügung gestellt. Eine 230-MByte- und eine 150-MByte-Version, wobei das 230er Laufwerk eine formatierte Kapazität von 219 MByte und das 150er Laufwerk eine von 143 MByte bereitstellen. Im Lieferumfang befinden sich neben dem externen Gehäuse mit versenkbarem Tragegriff an der Front jeweils ein Medium, ein Stromkabel für das externe Gehäuse, ein SCSI-Kabel, 25polig-Sub-D- auf 50polig-Centronics-Stecker, ein Adapter 25polig-Sub-D- auf 50polig-Centronics sowie Treiber-Software für DOS/Windows und Macintosh. Über den Adapter kann das SCSI-Kabel zur Verkabelung zweier externer Gehäuse oder ohne Adapter zum Direktanschluß an z.B. einen »GVP-Series-II-Host-Adapter« oder »A 2091« verwendet werden.

Das Gehäuse ist komplett aus Plastik und kann ohne eine Schraube zu lösen geöffnet werden, da die zwei Gehäusehälften lediglich mit Schnappverschlüssen verbunden sind. Alle Innereien, bis auf das Netzteil, sind ohne eine Schraube zu lösen demontierbar. Sie werden erst beim Verschließen des Gehäuses arretiert. Da das Netzteil neben dem 5,25-Zoll-Laufwerk plaziert ist, sind die Gehäuseausmaße recht üppig ausgefallen (ca. 24,5 x 7 x 28 cm). An der Frontseite leuchten neben dem Auswurfknopf zwei LEDs. Eine zeigt die Bereitschaft des Laufwerks an, die andere Schreib-/Leseaktivitäten. Die Cartridge kann normalerweise nur bei eingeschaltetem Gerät entnommen werden, da nur dann die Arretierung freigegeben wird. Im Notfall läßt sich die Arretierung allerdings auch mit einem kleinen Nagel über ein Loch an der Front freigeben. Dies darf allerdings nur bei ausgeschaltetem Gerät erfolgen. Auf der Rückseite findet man den Ein-/Ausschalter, eine Buchse mit der Spannungsversorgung für einen Parallelport-Adapter, zwei SCSI-Centronics-Stecker (der SCSI-Bus ist durchgeführt), dem Stromanschluß für das Netzteil, den Lüfter, einen Wippschalter zum Einstellen der SCSI-ID und einen Schiebeschalter, mit dem die Bus-Terminierung ein- und ausgeschaltet werden kann. Da SCSI-ID und Bus-Terminierung nach außen geführt sind, ist das Öffnen des Gehäuses im allgemeinen nicht nötig. Eine sehr komfortable Lösung.

In der deutschen, bebilderten Bedienungsanleitung sind alle Elemente des Bernoulli-Laufwerks beschrieben. Auch auf die Installation der Hardware wird ausreichend genau eingegangen. Das Einlegen und Entnehmen von Cartridges wird beschrieben. Wie man eine Cartridge bei ausgeschaltetem Gerät entnehmen kann, wird nicht erklärt, hierfür wird auf einen IOmega Kundendienst verwiesen. Das Anschließen und Konfigurieren des Laufwerks ist auf Grund der nach außen geführten SCSI-ID und der Terminierung kein Problem, an unserem Testrechner meldeten sich beide Laufwerke sofort korrekt an. Der Tragegriff des Gehäuses ist so gestaltet, daß er auch zum Schrägstellen des Gehäuses verwendet werden kann. Dies ist besonders dann hilfreich, wenn das Laufwerk direkt auf einer Tischplatte steht, da schräggestellt die Cartridge leichter entnommen und eingelegt werden kann. Wird eine Cartridge eingelegt, ertönt ein Klick, welcher signalisiert, daß die Cartridge arretiert wurde. Anschließend läuft der Motor an und die Bereitschafts-LED blinkt bis die Cartridge betriebsbereit ist. Dieser Vorgang dauert kaum länger als fünf Sekunden. Das Freigeben einer

Systemkonfiguration

System:	Amiga 2000 AmigaOS 3.1 1 MByte Chip-RAM 0 MByte Fast-RAM
Turbokarte:	GForce40 mit Series II Host-Adapter, Guru-ROM v6.9
Festplatte:	Micropolis 2217, IBM Starfire
Monitor:	Iiyama 5021

AMIGA-TEST gut

Bernoulli-Laufwerke

9,0 von 12 — GESAMT-URTEIL AUSGABE 07/95

Preis/Leistung	■■■■
Dokumentation	■■■■■
Bedienung	■■■■■
Verarbeitung	■■■■■
Leistung	■■■■■

FAZIT: Die Bernoulli-Laufwerke bieten gute Leistung, sie werden es aber gegen die kleineren, schnelleren und günstigeren SyQuest-Laufwerke schwer haben. Bleibt abzuwarten, wie die Straßenpreise ausfallen.
POSITIV: Gute Verarbeitung; reichhaltiger Lieferumfang; Schreibschutz von außen bedienbar; durchdachtes Gehäuse; relativ hohe Geschwindigkeit; hohe Sicherheit gegen Headcrash; Cartridges unempfindlich (flexibler und leichter Datenträger).
NEGATIV: Relativ laut; großes Gehäuse; keine 3,5-Zoll-Version; Preis im Vergleich zu anderen ähnlichen Speichermedien zu hoch.

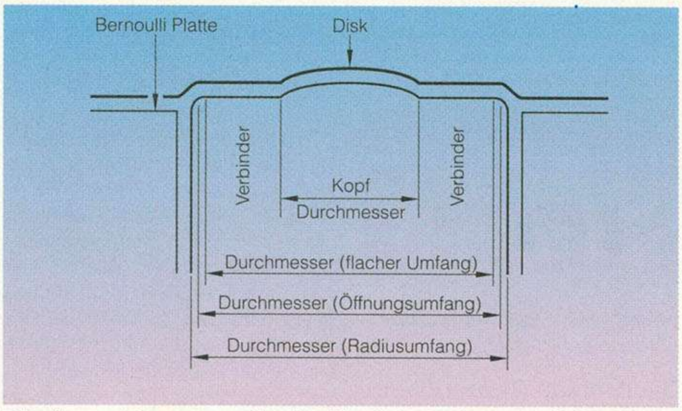
Preise: 150-MByte-Version: ca. 800 Mark,
230-MByte-Version: ca. 900 Mark,
150-MByte-Cartridge: ca. 160Mark,
230-MByte-Cartridge: ca. 170 Mark,
Hersteller: IOmega Europe GmbH, Bötzinger Straße 48, 79111 Freiburg, Tel. (07 61) 4 50 40
Anbieter: Fachhandel

eingelegten Cartridge dauert ebenfalls kaum fünf Sekunden. Die Cartridge ragt im eingelegten Zustand ca. 2,5 cm aus dem Gehäuse heraus, so daß die Beschriftung während des Betriebs noch lesbar ist, außerdem kann der Schreibschutz dadurch auch bei eingelegter Cartridge ein- und ausgeschaltet werden.

Die Laufgeräusche sind nicht störend, man hört nur ein recht hohes Surren. Wird aufs Laufwerk zugegriffen, erhöht sich dieses Geräusch um ein deutlich hörbares Klappern. Wurde länger als 30 Minuten nicht auf das Laufwerk zugegriffen, wird der Laufwerksmotor vollautomatisch abgeschaltet.

Beide Laufwerke unterstützen »Disconnect/Reconnect« und synchronen sowie asynchronen Betrieb. Entgegen der Erwartung brachte der synchrone Betrieb keinen Geschwindigkeitszuwachs. »Disconnect/Reconnect« funktionierte problemlos, die Firmware (Treibersoftware) scheint, wie sich beim Installieren herausstellte, trotz Betastatus schon ausgereift zu sein. Die Leistungsdaten beider Laufwerke können Sie unserer Tabelle entnehmen. Mit knapp 1,5 MByte/s maximaler Lesegeschwindigkeit für das größere Laufwerk müssen sich die IOmega Bernoulli-Laufwerke nicht verstecken. MOs z.B. erreichen diese Werte bei weitem nicht. Lediglich die neueren SyQuest-Wechselplatten-Laufwerke, die »SQ 3270S« brachte an unserem Testrechner eine maximale Lesegeschwindigkeit von über 2 MByte/s. Sie können somit diesen Wert überbieten.

Im täglichen Gebrauch stellten sich die Bernoulli-Laufwerke als zuverlässige und flotte Geräte heraus, geeignet für Backup und täglichen Gebrauch. Durch die Unempfindlichkeit der Cartridges eignen sie sich besonders für den Transport von Daten, hier liegt z.B. ein Schwachpunkt der SyQuest-Cartridges gegenüber dem der Bernoulli-Laufwerke. Beim Betrieb konnten keinerlei Probleme bei der Datenübertragung und im Betrieb verzeichnet werden, beide Laufwerke verhielten sich gleichzeitig neben noch vier weiteren SCSI-Geräten am gleichen Host-Adapter, einen GVP-Series-II, problemlos. *abc*



Die Form: Der magnetische Kopf hat eine spezielle Form, um die Magnetscheibe möglichst genau heranzuführen

Kompatibilität

Laufwerk	230 MByte	150 MByte	90MByte	44 MByte
230	Lesen/Schreiben	Lesen/Schreiben	Lesen/Schreiben	Lesen
150	–	Lesen/Schreiben	Lesen/Schreiben	Lesen
90	–	–	Lesen/Schreiben	Lesen
44	–	–	–	Lesen

COMPUTER
Vesalia

Industriestraße 25
46 499 Hamminkeln
Fax: 02852 /1802

Autobahn A3
Oberhausen - Arnheim

Bestellannahme: 02852 / 9140-10
Bestellannahme: 02852 / 9140-11
Bestellannahme: 02852 / 9140-14

Autorisiertes AMIGA SERVICE - CENTER

Acorn-Vertragshändler · MicroVitec-/ WINNER-/ Mustek-Distributor

TIPS DES MONATS

A 1438 Multiscan-Monitor	**629,-**
Mit Commodore T-Shirt, VGA-Adapter, Treiberdisk	
AMIGA 500 und 4 Programme*	**379,-**
AMIGA 500Plus und 4 Programme*	**399,-**
AMIGA 600 und 4 Programme*	**369,-**
* Deluxe Paint, The Simpsons, Zool, Pinball Dreams	
AMIGA 1200 mit Desktop Dynamite	**799,-**
AMIGA 1200 D.D. u. 540 MB-HD	**1199,-**
CD-32 mit 2 CD`s u. Commo. T-Shirt	**299,-**

A 500 und Erweiterungen

AMIGA 500, 3.1 ROM u. 4 Programme *	429,-
AMIGA 500Plus, 3.1 ROM u. 4 Progr. *	449,-
AMIGA 500-Tower Gehäuse	a. Anfr.
A 570 CD-ROM-LW mit 5 CD´s	239,-
A 570 SCSI- Controller-intern	149,-
A 570 2 MB-RAM-Modul-Erweiterung	269,-
AT-Bus-Contr. 1/4 MB-/ Turbo-Option	129,-
AT-Bus-Contr., RAM/ROM-Option extern	189,-
Turbo-Box 68020/25 MHz/Copro. 25 MHz	299,-
250 MB-HD mit AT-Controller-intern	399,-
512 KB RAM-Karte, Uhr/Akku u. 2 Spiele	59,-
1 MB RAM-Karte f. A 500Plus u. 2 Spiele	79,-
2 MB RAM-Karte, Uhr/Akku, REV. 5-8a	189,-
1.0 MB 68020 Turbo-Board u. Coprozessor	289,-
4.0 MB 68020 Turbo-Board u. Coprozessor	499,-
1 MB oder 4 MB 68030 Turbo-Board	a. Anfr.

A 600 und Erweiterungen

AMIGA 600 mit 2.05 u. 1.3 ROM, 4 Progr. *	439,-
250 MB-Harddisk intern mit Zubehör	299,-
CD 1200 AT-CD-ROM-Laufwerk	399,-
POWER-SCSI-CD-ROM-Laufwerk	499,-
1 MB Karte mit Uhr/ohne Uhr	109,-/89,-

A 1200 und Erweiterungen

A 1200 u. T-Karte 28 MHz, 4 MB-RAM	1399,-
A 1200 und T-Karte/4MB, 540 MB-HD	1699,-
250 MB-Harddisk-intern mit Zubehör	299,-
CD 1200 CD-LW, CD-32-Emulator	399,-
Overdrive CD-ROM-LW, CD32 Software	449,-
POWER-SCSI-CD-LW, CD-32-Emulator	499,-
4 MB oder 2 MB PCMCIA-RAM-Karte	a. Anfr.
Squirrel PCMCIA SCSI-II-Controller ext.	209,-
Combo-Controller, AT-HD u. CD-ROM	a. Anfr.
Turbokarte 68EC030/28 MHz m. Coproz.	199,-
Turbokarte 68030/28 MHz m. Coprozessor	299,-
Turbokarte 68030/42 MHz m. Coprozessor	399,-
WINNER 1230/50MHz, Uhr, 32 MB/SCSI opt.	399,-
1 MB- 99,- / 2 MB 189,- / 4 MB-Modul	279,-

CD-32 und Erweiterungen

CD-32 mit Commodore T-Shirt, 4 CD´s	339,-
CD-32 mit 4 CD`s und Scart-TV-Anschl.	349,-
CD-32 mit 2 CD`s u. Amiga-Tastatur sw	399,-
CD-32 Tastatur in schwarz	99,-
CD-32 Netzteil 3.0 Ampere/ 2,2 Ampere	79,-/59,-
SX-1 Erweiterungsbox mit 2 CD`s	579,-
SX-32 Steckmodul f. CD-32	ab August lieferbar

AMIGA - Laufwerke

3.5 LW A 500/6/12/4000-intern, Typ angeben!	89,-
3.5 LW A 2000/3000-intern, Typ angeben!	99,-
3.5 Promigos-Drive alle Amiga-extern	99,-
3.5 Color-LW-ext., schw., rot, gelb, weiß	109,-
3.5 WINNER HD-LW, alle Amiga extern	179,-
3.5 WINNER HD-LW, alle Amiga intern	a. Anfr.
3.5 WINNER-Laufwerk, Bus bis DF 3	109,-
Siegfried Copy für alle HD- und DD-LW	49,-

A 2/3/4000 und Erweiterungen

AMIGA 4000-030/25 MHz	a. Anfr.
AMIGA 4000-40 2 MB-RAM, 80 MB-HD	3699,-
AMIGA 4000-40 6 MB-RAM, 540 MB-HD	4199,-
2/8 MB RAM-Karte für A 2000 intern	269,-
A 2030 Turbo-Karte 25 MHz. /Copro. 68882	649,-
10-fache Leistung des A 2000, RAM-Opt. SCSI-Contr.	
A 2030 T.-Karte 50 MHz. /Copro. 68882	1069,-
17-fache Leistung des A 2000, 64 MB Fast-RAM-Mode	
A 2091 SCSI-Controller, RAM-Option	129,-
AT / SCSI-Controller, 8 MB RAM-Option	199,-
A 2008 AT-Bus-Controller, RAM-Option	149,-
Tandem-Contr. für AT-HD u. IDE CD-ROM	149,-
Falcon SCSI-Contr. inkl. CD-32 Treiber	289,-

CD-ROM-Laufwerke

Chinon CDS 525 mit CD-32 Emulator	299,-
Chinon CDS 545, Quadro-Speed	399,-
Ohne zusätzlichen Controller, direkt für den A 4000	
Mitsumi FX-001 DE (IDE) 2-fach Speed	239,-
Mitsumi FX-400 4-fach Speed	329,-
Toshiba XM 3601 D4.4 4-fach Speed	599,-

Nützliches Zubehör

XStream Backup-System inklusive Streamer	ab 399,-
Direkt an den Floppyport anschließbar, sehr schnell!!	
1.3 ROM mit Umschaltung, A 500Pl./A 2000	69,-
1.3 ROM mit Umschaltung, A 600/A 600 HD	79,-
2.0 ROM mit Umschaltung, A 500/A 2000	69,-
3.1 ROM mit Umschaltung, A 500/A 2000	118,-
AS 306 für A 600 169,- / AS 312 für A 1200	199,-
AS 320 A 500/2000 169,- / AS 330 /AS 340	199,-
Alle AS mit 3.1 (s), 3 Handbücher und 6 Disketten	
Mega Maus 400 dpi (Alfa-Data)	39,-
Optische 3-Tasten-Maus (Alfa-Optic)	69,-
Crystal Trackball, 3-fach leucht. Kugel	79,-
Techno Sound-Sampler Turbo II u. Softw.	149,-
WINNER-Handy-Scanner Parallel	169,-
400 dpi, 64 Graustufen, inkl. ScanQuix Software	
Handy-Scanner 800 dpi (Alfa Data)	269,-
COLOR-Handy-Scanner mit Software	349,-
Modem 28.8 V.34 inkl. Kabel, DUE-Anzeige	699,-
3.5 DD „Precision"-Disketten 100 Stück	59,-
3.5 HD „Precision"-Disketten 100 Stück	79,-

3.5 AT- Harddisk		3.5 SCSI-Harddisk	
250 MB superfl.	259,-	540 MB Quantum	339,-
540 MB Conner	299,-	730 MB Quantum	399,-
850 MB Conner	399,-	1.08 GB Conner	749,-
1.08 GB Seagate	599,-	2.15 GB Conner	1229,-

Drucker

Citizen ABC Printer 24 Nadel 2 Jahre Gar.	319,-
240 Z / sec., Einzelblatt-E., Farb-Option, Amiga-Treiber !!	
Citizen Swift 200 2 Jahre Garantie	419,-
24 Nadel-Matrix, 216 Z / sec., 8 kB Speicher, Farb-Option	
Canon BJC-4000 3 Jahre Garantie	729,-
Farbtintenstrahldr., 248 Z / sec., 360 dpi, EBZ 100 Bl., 64 kB	
HP Laserjet 4 V 1 Jahr Garantie	3999,-
DIN A3/A4, 600dpi, 16 S / min., 4 MB, Option HD/Postscript	

SX-32 WELTNEUHEIT SX-32

Expansion System für die CD-32-Console
Diese interne Steckmodul macht aus der CD-32 Console (m. zusätzl. Tastatur) einen vollwertigen A 1200. Ports für: Floppy, Parallel, Seriell, 15 Pol. VGA für A 1438 Monitor, 23-Pol. RGB für TV und A 1084S, AT-Bus- Interface für 2.5 Harddisk, 4/8 MB-Modul-Sockel, eine Akkugepufferte Uhr.

Ersatzteil-Service

ROM 1.3	49,-	ROM 2.04	49,-
ROM 2.05	59,-	ROM´s 3.0	89,-
ROM 3.1 A 5/2000	89,-	ROM´s 3.1 A 4000	119,-
IC 8520 CIA	59,-	IC 8520 SMD	59,-
IC 8364 SMD	59,-	IC 5719 Gary	39,-
IC 8362 Denise	49,-	IC 8373 Denise	59,-
IC 8364 Paula	49,-	IC 5721 Gate Array	59,-
IC 8375-16 1MB	49,-	IC 8375-10 2 MB	49,-
Alice A 1200/4000	59,-	AA-Gayle A 12000	59,-
IC Buster Vers. 11	59,-	IC 45-Gayle A 600	59,-

Coprozessor 25 / 33 / 50 MHz	89,-/119,-/199,-
1 MB/2 MB/4 MB PS/2 -Modul	99,-/189,- / 279,-
2 MB RAM-Erweiterung (ZIP 514400)	198,-
2 MB Chip-RAM-Modul inkl. 8375 2 MB	299,-
3-fach Umschaltung f. 1.3/2.0/3.1, Typ angeb.!	79,-
4.3 A oder 3.0 A Netzteil A 500-1200	**99,-/79,-**
Amiga 500-Board neu, o. gesockelte IC´s	149,-
Amiga 500Pl.-Board neu, o. gesockelte IC´s	149,-
Amiga 600-Board neu, komplett	249,-
Amiga 1200-Board neu, komplett	499,-
Amiga 4000-Board neu, komplett	1250,-
Amiga 500 Tastatur deutsch	139,-
Amiga 600 Tastatur	69,-
Amiga 1200 Tastatur	169,-
Amiga 2000 Tastatur deutsch	149,-
Amiga 3000 Tastatur deutsch	149,-
Amiga 2000/3000 Tastatur schwarz	99,-
Amiga 4000 Tastatur	189,-
A 2000 Netzteil	169,-
A 3000 Netzteil	169,-
A 4000 Netzteil	**269,-**
CDTV Board neu, ohne gesockelte IC´s	69,-
CDTV Tastatur, schwarz	99,-
CDTV original Maus, schwarz	39,-
CDTV Infrarot-(Drahtlose-) Maus, schwarz	69,-
CDTV original Genlock	129,-
CDTV Scart-TV-Modul mit Kabel	49,-
CDTV Fernbedienung	29,-
CDTV 64kB / 256 kB Memory-Modul	a. Anfr.
A 1230 Drucker-Board	29,-
120 Watt-Aktiv-Boxenpaar für Amiga	**89,-**
Switch-Box für Drucker/Scanner inkl Kabel	39,-
Nullmodemkabel/Audiokabel Cinch	25,-/9,-
ParNetkabel / Druckerkabel	19,-/15,-
Farbband sw A 1230/A 1224/A 1500C je 6 Stck.	27,-

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!

Bestellannahme: Mo.-Fr. 9.00 -13.00 Uhr
14.00 -18.30 Uhr
Sa. 9.00 -13.00 Uhr

Direktverkauf Hamminkeln
Öffnungszeiten:
Mo.- Fr. 14.00 - 18.30 Uhr
Sa. 9.00 - 13.00 Uhr

Mailbox
Tel.: 02852 / 9140-16
28.800 bps, 24h Online

Vesalia-Shop-Salzwedel
Altperverstraße 69
Tel./Fax: 03901 / 33766

Nicht alle Artikel sind zu Versandpreisen in den Shops erhältlich

8 Jahre VESALIA * WINNER-Produkte = Made in Germany * 8 Jahre WINNER

CD-ROM-Laufwerke: Die Neuen

Das Motto: 6fach-Speed

von Achim Berndt Christian Karpf

Bis vor einem Jahr waren Übertragungsraten von 300 KByte/s (double-Speed) bei CD-ROM-Laufwerken das absolute Maximum, das vorstellbar war. Mittlerweile sind die ersten 6fach-Speed-Drives (900 MByte/s) auf dem Markt und ein Ende ist noch nicht abzusehen.

Kein Thema hat in letzter Zeit soviel Staub aufgewirbelt wie die CD-ROMs und ihre Laufwerke. Mit den ersten 6fach-Speed-Laufwerken sind wir nahe dran, die magische Grenze von 1 MByte/s zu überschreiten. Damit sind Regionen erreicht, die vor kurzem nur den Festplatten vorbehalten waren.

Eines dieser neuen Laufwerke werden wir Ihnen im folgenden vorstellen, das Plextor »PX-63CS«, ebenso wie einige langsamere (double und quadro), aber dennoch interessante Geräte.

Total easy – SCSI

Die einfachste, wenn auch nicht immer preiswerteste, Methode geht über einen SCSI-Host-Adapter. Bisher waren SCSI-Laufwerke in der Regel immer um einiges teurer als ihre Genossen im AT/IDE-Lager. Dies hat sich jedoch drastisch geändert. Teilweise sind die Preisdifferenzen nicht mehr erkennbar.

Die Vorteile dieses Systems liegen auf der Hand. Ein Adapter kann bis zu sieben Geräte verwalten. Dabei müssen diese Geräte keineswegs nur CD-ROMs oder Festplatten sein. Die Palette reicht von Streamern über Scanner bis hin zu SCSI-Druckern. Und das alles an einem Host-Adapter.

Da stellt sich nun die Frage, an welchen Amiga diese Host-Adapter angeschlossen werden können. Hierzu gibt es seit einigen Wochen eine ganz klare Antwort: An alle Amigas! Am einfachsten haben es die Besitzer eines Amiga 3000/T. Dies war der einzige Amiga, der mit der klugen Entscheidung, SCSI »onboard« zu haben, auf den Weg geschickt wurde. Alternativ dazu wurden Host-Adapter für den Zorro-II- bzw. speziell für den Amiga 500 als Adapter für den Expansions-Slot konzipiert. Als die neuen Amigas kamen, der Amiga 4000, 1200 und 600, konnten vorerst nur der Amiga 4000 mit SCSI-Host-Adapter versorgt werden. Dies geschah in Form von Zorro-II-Adaptern, die der Leistung des Amiga 4000 nicht gerecht wurden.

Mit der Einführung des »Fastlane Z3« von phase 5 und des »A 4091« von Commodore bzw. DKB konnten endlich entsprechende Leistungen am Amiga 4000 erzielt werden.

Doch was dem großen Bruder recht ist, kann den kleinen Brüdern Amiga 1200 und 600 nicht schlecht sein. Also hat man auch für die »kleinen« Amigas SCSI-Host-Adapter entwickelt. Dabei stehen auch hier zwei Alternativen zur Auswahl. Da der Amiga 1200/600 keine Zorro-II/III-Slots hat, ist man auf den PCMCIA-Port ausgewichen.

Daneben gibt es noch eine Vielzahl von Turbokarten für den Amiga 1200, die optional mit einen SCSI-Host-Adapter zu bestücken sind.

Mit all den vorgestellten Host-Adaptern kann man problemlos CD-ROM-Laufwerke am Amiga betreiben. Dazu ist nur ein entsprechendes Datei-System (File-System) notwendig.

Schon gesehen – AT/IDE

Die billigste Alternative CD-ROM-Laufwerke an einem Amiga zu verwenden, ist ein bereits vorhandener Controller auf dem Motherboard. Wie bereits erwähnt, gilt dies für den Amiga 3000/T in Bezug auf SCSI und auf die neuen mit ihrem AT/IDE-Controller. Zum Thema AT/IDE oder nach dem neuen Standard EIDE (Enhanced IDE) sei noch gesagt, daß dieser Controller in der Regel nur den Anschluß von zwei Festplatten und in jüngster Zeit auch eines CD-ROMs erlaubt. Andere Geräte werden nicht unterstützt. Damit ist IDE allgemein bei weitem nicht so flexibel wie SCSI und dies sollte bei der Entscheidung für eines dieser Systeme immer im Auge behalten werden.

Doch es dauerte dann auch einige Zeit, bis die entsprechenden Treiber auf dem Markt erschienen, unterstützt durch den neuen »Standard« ATAPI. Mit diesen Treibern ist es möglich, am internen Controller des Amiga 4000/1200/600 CD-ROM-Laufwerke zu betreiben. Angeboten werden diese Treiber dennoch immer in Verbindung mit den entsprechenden Laufwerken von VOB unter der Bezeichnung »SpeedUp« und von MLC.

Alternativ dazu wurde auch an AT/IDE- und EIDE-Lösungen für den PCMCIA-Port gebastelt. Hierbei gelten dieselben Einschränkungen wie für IDE allgemein. Das CD-ROM-Laufwerk oder die Festplatte werden mit dem Gehäuse direkt an den Port angeschlossen.

Die Treiber – wichtig!

Ist das Laufwerk angeschlossen und wird es vom System erkannt, muß noch das entsprechende Datei-System (File-System) installiert werden. Dieses übernimmt die Aufgabe, die Daten von der CD in eine für das AmigaOS verständliche Form zu übersetzen.

Damit sind wir am Ende der Übersicht und gehen zu den Tests der CD-ROM-Laufwerke und Komplettpakete über. ■

Bezugsquellen

SCSI-Host-Adapter		
Amiga 4000	A 4091	Hirsch & Wolf
	Fastlane Z3	phase 5
Amiga 1200/600	Squirrel	AmigaOberland
Turbokarten mit SCSI-Host-Adapter		
Amiga 4000	Cyberstorm 040/060	phase 5
	G-Force 040	M-Tec
	WarpEngine 040	Hirsch & Wolf
Amiga 1200	Blizzard 1230-III	phase 5
	Emaginator 1230	MLC
	Mongoose	Hirsch & Wolf
	Cobra	Hirsch & Wolf
	G-Force 1230	M-Tec
AT/IDE-Controller		
Amiga 4000/1200/600 intern		
	SpeedUp	VOB
	Randy-ROM	MLC
Amiga 4000	Tamdem IDE+CD	bsc/CoMe
	AcessX-II	VOB
Amiga 1200/600	Overdrive	Telmex
	Tamdem IDE+CD	bsc/CoMe

Adressen

Alpha Data Schwanthalerstraße 12, 80336 München, Tel. (0 89) 3 21 10 33, Fax (0 89) 317 49 57

AmigaOberland, In der Schneithohl 5, 61476 Kronberg/Ts., Tel. (0 61 73) 6 50 01, Fax (0 61 73) 6 33 85

bsc, Support von Alpha Data übernommen

Corporate Media (CoMe), Bödeckerstraße, 30161 Hannover, Tel. (05 11) 66 10 41/43, Fax (05 11) 66 82 79

Hirsch & Wolf Computer & CD, Mittelstraße 33, 56564 Neuwied, Tel. (0 26 31) 83 99 - 0, Fax (0 26 31) 83 99 - 31

MLC Hard & Soft, Im Ring 29, 47445 Moers, Tel. (0 28 41) 4 22 49, Fax (0 28 41) 4 42 41

M-Tec Hardware Design GmbH, Horster Straße 297, Tel. (0 20 41) 46 56, Fax (0 20 41) 46 60

phase 5, Homburger Straße 412, 60433 Frankfurt, Tel. (0 69) 54 81 30, Fax (0 69) 54 18 45

Telmex Engineering GmbH, Tel. (0 80 24) 87 30, Fax (0 80 24) 54 74

VOB Computersysteme, Postfach 100607, 44006 Dortmund, Tel. (02 31) 96 10 28 - 0, Fax (02 31) 13 62 31



Plextor PX-63CS

Technik:

Der Name Plextor hat in letzter Zeit immer wieder für Überraschungen gesorgt. So auch mit dem neuen Laufwerk der Kategorie »6Plex«, das, wie der Name schon andeutet, mit 6facher Geschwindigkeit die Daten von der CD in den Speicher des Rechners schaufelt.

Damit hat Plextor zwar nur einen kleinen, aber dennoch wichtigen Vorsprung vor den Mitbewerbern NEC und Konsorten.

Schon beim Auspacken des Geräts fällt die außen angebrachte Staubschutzversiegelung aus Kunststoffolie auf. Diese Lösung ist zwar kostengünstig und erfüllt vorerst auch ihren Zweck, erschwert aber das Öffnen des Laufwerks. Auch beim Einbau des Laufwerks in einen engen 5,25-Zoll-Schacht kann diese Kunststoffolie leicht beschädigt werden.

Bedienung:

Leider hat sich in der Bedienung wie beim kleineren Bruder »PX-34CS« nichts geändert. Wie in dieser Geräteklasse üblich, muß der Benutzer die CD in einen Caddy einlegen. Die Laufwerksklappe muß weiterhin mit einer Hand geöffnet werden, um mit der anderen dann die CD einzuführen.

Zwei neue Bedienelemente haben ihren Weg auf die Vorderseite des Laufwerks gefunden. Eine »Abspiel«- bzw. »nächster Titel«-Taste und »Auswurf«- bzw. »Stop«-Taste erlauben das Steuern von Audio-CDs.

Leistung:

Bei den Leistungsmessungen kommt das Plextor nicht ganz an die erwartete 6fache Übertragungsrate heran. Mit einer Datentransferrate von 828 KByte/s und einer mittleren Zugriffszeit von knapp 173 ms kann es die hohen Erwartungen nicht ganz erfüllen.

Installation:

Auch hier ist bei der Einstellung der SCSI-Adressen nichts Neues zu vermelden. Die Jumper sind an der Rückseite des Geräts zu finden. Die Terminierung ist bei diesem Modell über Jumper einzustellen. Somit entfällt das ewige Verlegen der Abschlußwiderstände.

Fazit:

Das derzeit schnellste CD-ROM-Laufwerk wird seinem Ruf zwar gerecht, muß jedoch Einschränkungen in der Spitzenleistung in Kauf nehmen. Mal sehen was von den Mitbewerbern in den nächsten Wochen kommt.

Preis: 950 Mark
Hersteller: Plextor
Anbieter: Actebis, 59494 Soest



Toshiba XM-3601B

Technik:

Im Gegensatz zum »XM-3501B« wurden beim »XM-3601B« einige Einsparungen in punkto Verarbeitung in Kauf genommen, um preislich das Niveau von AT/IDE-Laufwerken zu erreichen. Dennoch gehört das Toshiba zu den qualitativ hochwertigen Geräten.

Bedienung:

Die üblichen Bedienungselemente wie Lautstärkeregler und Auswurftaste liegen ebenso an der Front des Geräts wie der obligatorische Kopfhörerausgang. Im Gegensatz zur bisherigen Philosophie hat Toshiba erstmals eine Schublade zum Aufnehmen der CDs eingesetzt.

Diese wird über einen Servomotor vollständig ein- bzw. ausgefahren. Dies kann über einen Knopf am Laufwerk oder per Software geschehen. Der übliche Regler für Lautstärke fehlt ebensowenig wie eine Leuchtdiode, die durch verschiedene Blinkfrequenzen Aufschluß über den aktuellen Zustand des Laufwerks gibt.

Leistung:

Hier hat man zum Vorgängermodell XM-3501B noch etwas Fein-Tuning geleistet und herausgekommen ist ein 4,4fach-Speed-Laufwerk. Die Leistung des XM-3601B bietet mit einer Transferrate von 650 KByte/s ein sehr hohes Niveau. Auch die kurze Zugriffszeit, die sich zum Vorgänger nicht wesentlich verändert hat, liegt bei 150 ms. Hier können andere Laufwerke kaum mithalten.

Installation:

Die Konfiguration der SCSI-Adresse erfolgt wie üblich über Steckbrücken (Jumper) auf der Geräterückseite. Auch die Terminierung wird über Jumper gesteuert. Zur direkten Übertragung der Audio-Signale ist ein 3poliger Stecker vorhanden. Die Terminatoren-Spannung kann ebenfalls frei gewählt werden.

Fazit:

Mit diesem Laufwerk hat Toshiba eine Synthese zwischen Profibereich und Heimanwender erschaffen. Mit Leistungen und technischen Daten, die in den Profibereich gehören, wurden Preise und Bedienung aus dem Heimanwender-Sektor benützt. Dabei wurde dennoch ein sehr hohes technisches Niveau gehalten, das den Einsatz in allen denkbaren Bereichen erlaubt.

Preis: 600 Mark
Hersteller: Toshiba GmbH, 41460 Neuss
Anbieter: Fachhandel



Goldstar GCD-R320B

Technik:

Ein ganz neuer Name am CD-ROM-Markt ist Goldstar. Bekannt ist Goldstar für meist sehr preiswerte Geräte im mittleren bis niedrigen Preisniveau. Also was bietet uns das Laufwerk mit der Bezeichnung GCD-R320B? Es handelt sich um ein SCSI-CD-ROM-Laufwerk mit doppelter Geschwindigkeit. Die Verarbeitung ist dem Preis angemessen, Staubschutz wird nur im geringen Maße betrieben.

Bedienung:

Die von anderen Laufwerken gewohnte, oft sehr aufwendige Konstruktion und Verarbeitung läßt sich bei so einem Kampfpreis natürlich nicht realisieren. Dennoch hätte man etwas mehr Komfort erwartet. Von Caddys ist keine Rede, selbst vollautomatische Schubladen sind hier ein Fremdwort. Der Druck auf die Auswurftaste wird mit einen Klick und dem Auswerfen der Lade quittiert. Aber nur ca. drei cm kommt einem das gute Stück entgegen. Der Rest ist Handarbeit. Das gleiche gilt fürs Einlegen, wobei die Lade ganz eingeführt werden muß.

Die üblichen Elemente an der Front sind vorhanden, wie Kopfhörerbuchse, Lautstärkeregler, Anzeigeleuchte und Notauswurftaste.

Leistung:

Bei den Geschwindigkeitsmessungen erhält man eine ansprechende Datenrate (300 KByte/s), wobei auch die Zugriffszeit im Bereich des zu Erwartenden liegt. Mit knapp 250 ms liegt es am Ende der Ergebnisse in unseren Tests. Ein durchschnittliches Ergebnis, wenn man den Preis mit einbezieht.

Installation:

Zum Einstellen der SCSI-Adresse hat man sich bei Goldstar etwas einfallen lassen. Einfaches Umschalten von leichtgängigen DIP-Schaltern erledigen diese Einstellung ebenso wie das Aktivieren der Terminierung. Hier sieht man wie mit einfachen Mitteln mehr Bedienfreundlichkeit erreicht wird. Die Belegung des Audio-Ausgangs ist Standard, wobei vier Pins vorhanden sind, einer jedoch unbelegt ist.

Fazit:

Ein Kompromiß an den Preis, wobei ein Teil des liebgewordenen Bedienkomforts verloren gegangen ist. Im Preis ist das Gerät in diesem Leistungssegment kaum zu schlagen, vor allem, da es ein SCSI-Laufwerk ist.

Preis: 259 Mark
Hersteller: Goldstar
Anbieter: Cross Computersysteme GmbH, Körnebachstraße 95, 44143 Dortmund, Tel. (02 31) 53 11 - 3 35



Chinon CDS 525

Technik:

Auch MLC bietet ein Komplettpaket für den Amiga 4000 und 1200. Dabei handelt es sich um ein AT/IDE-Laufwerk in Verbindung mit einem Treiber, der den Einsatz mit dem internen Controller des Amiga 4000/1200 erlaubt.

Leider hat man hier auf ein Laufwerk im absoluten Low-Cost-Bereich gesetzt. Entsprechend billig ist die Ausführung des Geräts. Das Gehäuse ist zwar an den Stellen, an denen es zusammengesetzt wird, mit Schaumstoff abgedichtet, an den Schrauben und ähnlichen Öffnungen kann aber jederzeit der Staub und sonstiger Schmutz eindringen.

Bedienung:

Die Bedienung läßt ebenfalls zu wünschen übrig. Als einziges Laufwerk im Test ist sowohl der Auswurf als auch der Einzug voll manuell durchzuführen. Dabei macht die Schublade einen äußerst unzuverlässigen Eindruck.

Es klappert und scheppert bei jeder Bewegung. Die üblichen Bedienelemente sind vorhanden, wobei der Auswurfknopf weit aus dem Laufwerk heraussteht. Wenn man nicht aufpaßt, könnte er leicht abbrechen.

Leistung:

Die Übertragungsraten sind recht gut und liegen mit 307 KByte/s im Mittelfeld. Auch die mittlere Zugriffszeit von 297 ms ist nicht überragend, liegt jedoch im Bereich dessen, was von einem Double-Speed-Laufwerk zu erwarten ist. Unterm Strich eine nur mittelmäßige Vorstellung.

Installation:

Alle Jumper sind auf der Platine beschrieben und leicht einzustellen. Auch der Audio-Ausgang ist vorhanden und die vier Leitungen bieten für jeden Kanal getrennte Masseführung. Somit reiht sich das Chinon-CD-ROM-Laufwerk in punkto Anwenderfreundlichkeit im Mittelfeld ein.

Einen ausführlichen Test des Laufwerks und der Software sowie der Leistungsdaten im täglichen Einsatz finden Sie in der nächsten Ausgabe des AMIGA-Magazins.

Fazit:

Ein günstiges Laufwerk, das jedoch in der Verarbeitung einen scheppernden Eindruck hinterläßt. Das es für den Preis besser geht, haben andere Hersteller gezeigt.

Preis: 350 Mark
Hersteller: Chinon
Anbieter: MLC Hard & Soft, Im Ring 29, 47445 Moers, Tel. (0 28 41) 4 22 49



Sanyo CDR-H94S

Technik:

Das hier vorgestellte 2fach-Speed-Laufwerk wird als Paket mit dem bereits vorgestellten PCMCIA-SCSI-Host-Adapter »Squirrel« (Ausgabe 4/95, Seite 130) von M-Tec angeboten.

Es wind in einem 5,25-Zoll-Gehäuse geliefert, das man bereits von Floppy-Laufwerken in dieser Größe kennt. Dabei mußte das Netzteil nach außen wandern und wird in Form eines Steckernetzteiles mitgeliefert.

Bedienung:

Alle bisher bekannten Bedienelemente sind auch bei diesem Laufwerk vorhanden. Die Auswurftaste ist verhältnismäßig groß, was ein sehr leichtes Bedienen ermöglicht. Dabei macht die Schublade einen vertrauenserweckenden Eindruck.

Leistung:

Die Übertragungsraten sind recht gut und liegen mit 297 KByte/s im Mittelfeld. Auch die mittlere Zugriffszeit von 230 ms ist nicht überragend, liegt jedoch im Bereich dessen, was von einem Double-Speed-Laufwerk zu erwarten ist. Unterm Strich eine recht gute Vorstellung.

Installation:

Da das Gerät in einer externen Version geliefert wird, sind keine Terminatoren gesetzt und das Laufwerk muß über einen externen Terminator abgeschlossen werden. Dies wird über eine der zwei 50poligen Centronics-Stecker erledigt. Am anderen wird der Ausgang des Squirrel fixiert. Auch die Audio-Signale sind über Cinch-Buchsen nach außen geführt, wobei zwei weitere als Eingang und zum Mischen des Amiga-Signals dienen. Die SCSI-Adresse ist fest auf drei eingestellt.

Fazit:

Ein günstiges Laufwerk, das in Verbindung mit dem Squirrel eine solide Einheit bildet. Der Ausbau mit weiteren SCSI-Geräten wie Festplatte oder Streamer ist gewährleistet, da die Squirrel-Software in vollständiger Version vorliegt. Für die CD32-Emulation gilt das gleiche, wie im Test in Ausgabe 4/95.

Preis: inkl. Squirrel 499 Mark
Hersteller: Sanyo
Anbieter: M-Tec Hardware Design GmbH, Horster Straße 297, Tel. (0 20 41) 46 56, Fax (0 20 41) 46 60



Mitsumi FX-400

Technik:

Als letzter im Bunde sei noch das neue Overdrive erwähnt, das jetzt auch mit dem Mitsumi »FX-400« zusammenarbeitet. Mehr zum »Overdrive Combo« erfahren Sie in der nächsten Ausgabe, Das Laufwerk selbst und die ersten Übertragungsraten wollen wir jedoch bereits hier vorstellen.

Bedienung:

Auch hier wird auf die kostenintensive Caddy-Technik verzichtet und die CD fährt über eine Schublade ins Laufwerk ein. Dies geschieht vollautomatisch per Tastendruck bei Einzug und Ausgabe und läßt sich auch durch Hineinschieben der Lade aktivieren. Die wichtigen Bedienelemente wie Lautstärke und Auswurftaste sind leicht erreichbar an der Front.

Leistung:

Mitsumi stößt mit dem neuen 4fach-Speed-Laufwerk in einen von SCSI-CD-ROMs dominierten Bereich vor und muß sich mit der Leistung erst einmal positionieren. Das gelingt auch recht gut mit Übertragungswerten bei 600 KByte/s. Die mittlere Zugriffszeit liegt mit 235 ms im guten Mittelfeld.

Installation:

Da es sich ebenfalls um ein AT/IDE-Laufwerk handelt, muß sich ein spezieller Controller mit der Datenübertragung befassen. Das »Overdrive« bzw. »Overdrive Combo« tut dies mit einem EIDE-PCMCIA-Controller. Dieser wird in den Port des Amiga 1200 oder 600 gesteckt und steht nach Installation der Software sofort zur Verfügung. Ein kleiner Nachteil bzw. eine Einschränkung werden sehr oft von den Anwendern vergessen. Der PCMCIA-Port liegt im ganz normalen Adreßbereich des Amiga und belegt 4 MByte. Dieser wird jedoch auch von RAM- und Turbokarten benützt, so daß mit einigen Karten Konflikte entstehen können. Wer über 8 MByte Speicher einsetzen will, sollte sich vorher mit Archos und dem Hersteller der Turbo- oder RAM-Karte in Verbindung setzen und diesen Sachverhalt klären.

Fazit:

Ob nun Overdrive oder Overdrive Combo, man bekommt ein attraktives Set zu einem annehmbaren Preis.

Preis: nur das Laufwerk, 350 Mark
Hersteller: Mitsumi/Archos
Anbieter: Telmex Engineering GmbH, Tel. (0 80 24) 87 30, Fax (0 80 24) 54 74

Computersysteme GmbH
Postfach 104243 - 44042 Dortmund
Telefon 0231/961028-50 Fax 0231/961028-88

Festplatten, Wechselplatten und CD-ROM's

SyQuest 270 MB 549,-
Seagate 540 MB 299,-

Festplatten:

3,5"/420MB/AT-BUS	289,-
3,5"/540MB/AT-BUS	299,-
3,5"/850MB/AT-BUS	399,-
3,5"/1GB/AT-BUS	599,-
2,5"/210MB/AT-BUS	449,-
3,5"/420MB/SCSI	349,-
3,5"/540MB/SCSI	399,-
3,5"/850MB/SCSI	499,-
3,5"/1GB/SCSI	899,-

Wechselplatten:
(IDE/ 3,5")

270MB/14ms AT-BUS	549,-
270MB/14ms SCSI	549,-
270MB Medium	99,-

Laufwerke:

BTC (Speedx2)	239,-
Mitsumi FX4(Speed x4)	349,-
Sony CDU-55E	269,-
Plextor SCSI (Speedx)	a.A.

Speicher

Speicher:

2MB PS/2	199,-
4MB PS/2	269,-
8MB PS/2	569,-

DFÜ und Modem:

Faxmodem 14.400 V42	189,-
Faxmodem 28.800 V34	379,-

Adapter und Kabel:

Einbaukit für 3,5" Festplatten in A6/1200	49,-
Einbaukit für 2,5" Festplatten in A6/1200	29,-
Adapter 2,5" auf 3,5" (alle Adapter inkl. Stromversorgung)	39,-
AT-BUS Kabel 3,5"	10,-
AT-BUS Kabel 2,5"	15,-

Software auf CD:

Fish Gold CD	49,-
Fish Gold CD II	49,-
Aminet 5	29,-
Aminet Set	59,-
Meeting Pearls	29,-
Giga PD v3.0	79,-
Megahits 5	69,-
Amiga Tools	39,-
Amiga Tools II	59,-

Sonstiges:

CDX Filesystem	89,-
PC-TASK 3.0	169,-
WB3.1 für alle Rechner	198,-
Kickstart ROM 2.04	59,-
Kickstart ROM 2.05	59,-

Top-Angebote:

Wieder lieferbar

Alle Amiga Modelle auf Wunsch mit Festplatte, Speedup-System und CD-ROM fertig installiert !!!

Handyscanner 400 dpi
Handyscanner 105 mm Scanbreite, 400 dpi Auflösung, 64 Graustufen, mit komfortabler Bedieneroberfläche, AA- und Grafikkartenunterstützung.
179,-

7-FACH SPEED STREAMER

Kapazitäten bis 1GByte * 7-fache Geschwindigkeit eines Floppy-Streamers * Einfacher Anschluß, hoher Datendurchsatz durch ATAPI Interface * Einfache Installation und Bedienung * Gute SCSI Unterstützung, SCSI Backup Programme können genutzt werden

Preis a.A.

NEU !!! 4-FACH SPEED CD-ROM DRIVE

State of the Art CD-ROM Laufwerk * Mit 4-facher Geschwindigkeit fast so schnell wie eine Festplatte * Mit komfortabeler Schublade * 5,25" Einbaugröße * Durch ATAPI Interface 16 Bit Datentransfer (SCSI = 8 Bit)

CD-ROM Laufwerk einzeln 349,-
Aufpreis für DRIVE 4000 u. 1200 149,-

SPEEDUP SYSTEM

for A600 A1200 A4000

So urteilt die Fachpresse: AMIGA Special Test sehr gut 12/93, AMIGA gut 1/94, AMIGA plus 2/95 Der Redaktion

SPEEDUP HD
* Festplattenbeschleunigung bei Standart-Amiga 1200 und Seagate HD bis zu 7 mal.
* keine Commodore-Festplattenbeschränkung

98,-

SPEEDUP HD-CD
* wie vor, jedoch mit Enhaced IDE Unterstützung (CD-ROM und Streamer)
* noch schneller bei Kapazitäten > 1GB

148,-

SPEEDUP PROFESSIONAL
* wie vor, mit zusätzlicher Syquestunterstützung und erweitertem Softwarepaket

178,-

AccessX

*4 Festplatten anschließbar *Autoboot ab Kickstart 1.3 * Schneller als die meisten SCSI-Systeme *Wechselplattenfähig *Durchgeführter Expansion-Port *Formschönes Gehäuse *Viel zusätzliche Software *Gute deutsche Dokumentation *CD-ROM Option

AccessX - I 2000	99,-
AccessX - II 2000	129,-
AccessX - I 500	148,-
AccessX - II 500	178,-

So urteilt die Fachpresse:
AMIGA Special Test sehr gut 3/93 · AMIGA Special Test sehr gut 6/93 · AMIGA gut 8/93
AMIGA plus 5/93 "...eine echte Alternative zu SCSI..."

Version II - Die Highlights
* erweiterte Kompatibilität
* Unterstützng neuester Syquest Wechselplattensysteme
* voll DFUE fähig
* Enhanced IDE Unterstützung (CD-ROM Laufwerke usw. können direkt angeschlossen werden.)
* Lauffähig ab Kick 2.0

CD-ROM DRIVE 4000

* inklusive CD-ROM Einbaulaufwerk, Speedup System CD+HD und Audiokabel
* Double Speed
* ohne lästigen Caddy

AMIGA plus 2/95 Der Redaktion

299,-

CD-ROM DRIVE 1200

* wie CD-ROM Drive 4000, nur zusätzlich mit Gehäuse, Möglichkeit zur ext. Spannungsvers., Stereo Audio Buchsen
* inkl. MultiDrive Adapter und externem Kabel

349,-

Double DRIVE Adapter

2,5" und 3,5" Festplatten sowie CD-ROM Laufwerke können parallel am AMIGA 600 und 1200 betrieben

69,-

CD32 E.S.A.

* CD32 Emulations-System
* Läuft auf allen A1200 und A4000 mit CD-ROM Laufwerk
* aktuelle Librarys und Devices werden ständig erweitert

69,-

CD-ROM Kit

AMIGA-TEST sehr gut · CD-ROM-Kit 10,3 von 12 · Gesamt-Urteil · Ausgabe 08/94

99,-

* funktioniert mit günstigen AT-BUS CD-ROM Laufwerken (z.B. Mitsumi LU,FX1S,FX1D)
* funktioniert auf allen Amiga 600, 1200 und 4000 sowie allen Amiga 2000, 500(+) mit AccessX Kontroller
* keine Änderungen an vorhandenen HD's
* mit entsprechendem Filesystem kompatibel zu MS-DOS, APPLE, PhotoCD, CDTV, CD32
* komplett mit Adapterplatine, Device und FileSystem

kompetent - schnell - preiswert - zuverlässig

Angebot freibleibend - Änderungen und Irrtum vorbehalten - Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen

Multimedia: PROmote

PROmotion

Nicht jeder will viele hundert Mark für ein Profi-Präsentationsprogramm ausgeben. Muß auch nicht sein: Die Shareware »PROmote« kann vieles, was die teuere Konkurrenz kann.

von Christian Effenberger

Dieser Artikel soll Ihnen die Grundlagen vermitteln, um mit dem Sharewarepaket »PROmote«, in kürzester Zeit ein ansprechendes Multimedia-Skript zu erstellen. Man kann PROmote als »SCALA«-Clone bezeichnen, mit dem Unterschied, daß die Abspielprogramme eine feste Maske zur Verfügung stellen, die es auch Anfängern oder Leuten, die nicht so viel Zeit auf das Layout verwenden wollen ermöglicht, eine ansprechende Multimedia-Präsentation zu generieren. Das Programmpaket unterteilt sich in den eigentlichen SkriptEditor »PROmote«, die beiden Player »PROPlayer« (min. OS2, 2 MByte) und »MINPlayer« (min. OS1.3, 1 MByte), und einige Hilfsprogramme sowie Beispielskripte und sonstige Dateien.

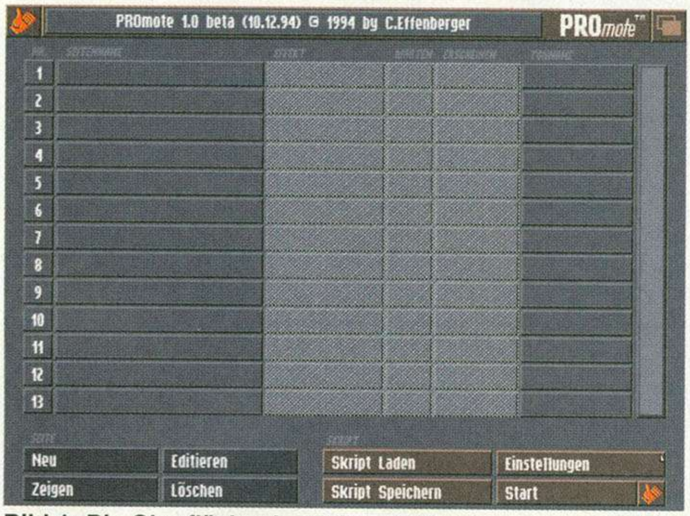


Bild 1: Die Oberfläche des Präsentationsprogramms »PROmote« erinnert stark an den Marktführer »Scala«

Installation

Nach erfolgreicher Installation mit dem mitgelieferten Installationsskript sollte sich auf Ihrer Festplatte (die nun um 2.5 MByte weniger freien Speicherplatz hat) das Verzeichnis »PROmote« befinden. Öffnen Sie das Verzeichnis mit einem Doppelklick. Wenn Sie die »Workbench« in einer anderen Sprache als »english« lokalisiert haben, sollten Sie jetzt entweder die beiden Dateien »PROPlayer.catalog« und »PROmote.catalog« aus dem Verzeichnis »PROmote/Catalogs/ deutsch/« in Ihr Verzeichnis »SYS:Locale/ Catalogs/deutsch/« kopieren, oder mit dem mitgelieferten Hilfsprogramm »ProCatEd« im Verzeichnis »PROmote/Tools/« neue Katalogdateien in der Landessprache Ihrer Wahl erstellen. Nun haben Sie alle Vorbereitungen getroffen, um mit dem Programm zu arbeiten.

Die Steuertafel

Nachdem Sie PROmote gestartet haben, befinden Sie sich auf der Hauptsteuertafel (s. Bild 1). Die sichtbaren Zeilen symbolisieren jeweils eine Seite. PROmote arbeitet nämlich seitenorientiert. Da Sie noch keine Seite generiert haben, bietet sich ein Bild gähnender Leere. Spätestens jetzt wird allen, die »SCALA« kennen, eine optische Ähnlichkeit auffallen. Das betrifft aber nicht nur die Optik, sondern auch die Bedienung. Falls die nachfolgenden Beschreibungen für Ihren Geschmack nicht ausführlich genug sind, können Sie jederzeit die kontextsensitive Online-Hilfe durch einen Druck auf die Taste »HELP« aufrufen, auch in den Requestern kommt man durch einen Klick auf den Knopf »Hilfe« weiter.

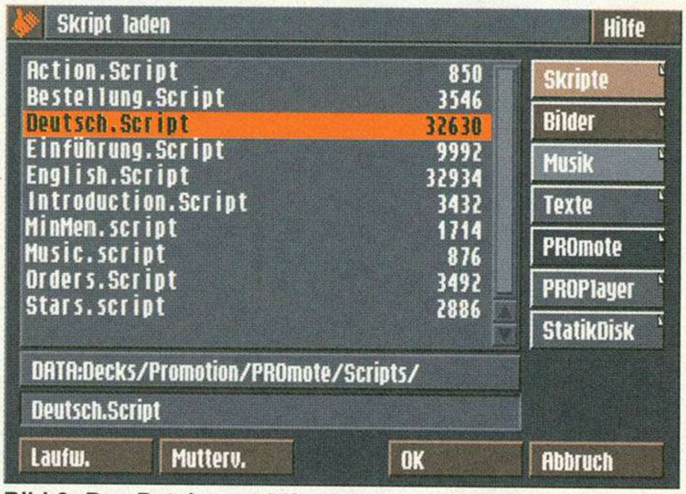


Bild 3: Das Dateiauswahlfenster zeigt die Dateien an, die in das geplante Skript eingebaut werden sollen

Einstellungen

Bevor Sie nun eine erste Seite erstellen, sollten noch ein paar grundsätzliche Einstellungen vorgenommen werden. Dafür klicken Sie auf den Knopf »Einstellungen«. In dem jetzt geöffneten Kontrollfenster (s. Bild 2) können Sie für den Editor eine andere Palette einstellen und diverse Voreinstellungen für den Player vornehmen. Die Optionen sind jeweils aktiviert, wenn der Haken gesetzt ist. Die Pufferoption »Dynamisch« sorgt dafür, daß der Player nicht benötigte Puffer sofort wieder freigibt. Die Pufferoption »Statisch« sorgt dafür, daß der Player nicht benötigte Puffer erst wieder freigibt, wenn Speichermangel entsteht. Der Knopf »PROmotePrint« verzweigt übrigens in ein Fenster, das Ihnen die Möglichkeit bietet, das komplette Skript in Form einer Textdatei zu drucken. Wenn Sie die Einstellungen dauerhaft sichern möchten, verlassen Sie dieses Fenster durch einen Klick auf den Knopf »Configuration Speichern«.



Bild 2: Im Kontrollfenster sollte man zuerst die Grundeinstellungen vornehmen, bevor man sich an die Arbeit macht

Schritt 3: die erste Seite

Zurück auf der Hauptsteuertafel wollen wir nun die erste Seite definieren. Dazu klicken Sie auf den ersten leeren Knopf unterhalb der Überschrift »SEITENNAME«. Daraufhin erscheint das Dateiauswahlfenster (s. Bild 3). Hier werden Sie aufgefordert eine BildDatei auszuwählen. Dateien mit einer kleineren Abmessung als 640 x 480 Pixeln werden automatisch gekachelt.

Außerdem werden immer nur die ersten acht Farben eines Bildes oder Pinsels für die Darstellung verwendet. Bei Auswahl einer Grafik wird diese durch einen Requester angezeigt, der durch einen Klick mit der linken Maustaste oder irgendeinen Tastendruck auf der Tastatur wieder geschlossen werden kann.

Programm auf PD-Diskette

ist alles

Wenn Sie keine Datei auswählen und das Dateiauswahlfenster durch »Abbruch« verlassen, wird eine leere Seite mit dem Titel »NoName« generiert, ansonsten wird vorerst der Name der BildDatei als Seitenname verwendet. Für unsere Beispielseite wählen Sie bitte das Bild »Cola.8Hires« aus dem Verzeichnis »PROmote:Bilder/« aus. Die Knöpfe mit den Eselsohren auf der rechten Seite des Dateiauswahlfensters sind für einen direkten Einsprung in einen vordefinierten Pfad vorgesehen. Die Pfade können mit dem Knopf-Requester eingestellt werden. Dieser Requester ist durch Anklicken eines der Knöpfe zusammen mit einem Qualifikanten erreichbar. Die Eselsohren der Knöpfe stehen immer für eine Doppelbelegung (ähnlich wie bei Directory Opus). Um die zweite Funktion, die sich hinter dem Eselsohr verbirgt, zu aktivieren, müssen Sie beim Anklicken des Knopfs gleichzeitig <Shift> drücken.

Musik

Von der Hauptsteuertafel aus wollen wir nun die passende musikalische Begleitung für diese Seite auswählen. Dazu klicken Sie auf den ersten leeren Knopf unterhalb der Überschrift »TONNAME«. Woraufhin wieder das Dateiauswahlfenster erscheint (s. Bild 3), in dem Sie das Modul »TUI.mod« aus dem Verzeichnis »PROmote:Musik/« auswählen. Danach klicken Sie noch einmal auf denselben Knopf, der jetzt den Text »TUI.mod« enthält. Daraufhin erscheint das Toneinstellungsfenster (s. Bild 4), in dem Sie zuerst die Option »Ausblenden« anwählen, und dann auf der rechten Seite solange auf den Knopf neben dem Unendlichkeitszeichen klicken, bis die Option »Endlos« erscheint.

Endlos bedeutet in diesem Fall, daß das Modul solange abgespielt wird, bis diese Bildschirmseite wieder verlassen wird. Wenn der Knopf mit dem Unendlichkeitszeichen angewählt wäre, würde das Modul auch über verschiedene Seiten hinweg gespielt, bis auf eine Seite mit einem eigenen Eintrag unter »TONNAME« verzweigt würde. Sie können auch die Lautstärke beeinflussen. Bei Modulen wird grundsätzlich die voreingestellte Abspielgeschwindigkeit benutzt.



Bild 4: Ton und Musik – damit die Präsentation auch was fürs Ohr bietet, kann man hier den richtigen Ton aussuchen

Bei Tondateien (8SVX-Format) kann das Tempo zwischen 124 und 65553 variieren. Ein Klick auf den angezeigten Zahlwert übernimmt den voreingestellten Wert der Tondatei. Die beiden Pfeile unterstützen die Tasten »SHIFT« (+–10) und »ALT« (+–100). Bestätigen Sie die gemachten Einstellungen mit »OK« und kehren Sie zur Hauptsteuertafel zurück.

Seitenaufbau

Die wichtigsten Vorarbeiten sind nun geleistet. Um die einzelnen Zeilen der Seite zu bearbeiten, müssen Sie ins Zeilenbearbeitungsfenster verzweigen (s. Bild 5). Dorthin gelangen Sie entweder durch einen Klick auf einen Eintrag unter »SEITENNAME«, oder indem Sie zuerst auf »Editieren« klicken und dann auf einen Eintrag. Leere Knöpfe rufen immer das Dateiauswahlfenster auf. Klicken Sie also auf den Knopf »Cola.8Hires«. Wenn sich die beiden Bildschirme aufgebaut haben, was je nach Textmenge und Komplexität ein paar Sekunden dauern kann, können Sie auf dem hinteren Bildschirm die momentan aktuelle Bildschirmseite sehen. Der vordere Bildschirm beherbergt das Zeilenbearbeitungsfenster (s. Bild 5).

Als erstes sollten Sie die Hintergrund- und Textfarbe der Titelzeile einstellen, indem Sie zuerst auf den Knopf mit dem Attribut klicken (Hintergrund/Text), und dann die bevorzugte Farbe im Farbbalken anklicken. Wie Sie feststellen werden, wird jede Aktion sofort in der Darstellung berücksichtigt. Dann sollten Sie die Überschriften einstellen. Klicken Sie also auf den Knopf »Überschrift«. Hier können Sie die Hintergrund-, Text-, Kommentar- und Schattenfarbe der Überschrift einstellen, indem Sie zuerst auf den Knopf mit dem Attribut klicken (Hintergrund/Text/ u.s.w.), und dann die bevorzugte Farbe im Farbbalken anklicken. Wenn für den Hintergrund keine Füllfarbe, sondern das Hintergrundbild verwendet werden soll, muß das umrahmte Kästchen ganz links im Farbbalken angewählt werden.

Der Text für die eigentliche Überschrift wird in der unteren Textzeile eingegeben. Die Überschrift kann nur aus Versalien, einigen Satzzeichen und Ziffern bestehen. Tippen Sie hier »COCA COLA« ein. Sie können die Textausrichtung der Überschrift einstellen, indem Sie einen der Knöpfe für linksbündig, zentriert oder rechtsbündig anwählen. Der Text für den Kommentar wird in der Textzeile rechts neben den Knöpfen für die Textausrichtung eingegeben. Tippen Sie hier »CLASSIC« ein. Achten Sie darauf, daß sich die beiden Texte nicht überschneiden. Als drittes



Bild 5: Hier ist Detailarbeit gefordert, die einzelnen Seiten werden mit den gewünschten Attributen versehen

Was ist PROmote?

Mit dem Softwarepaket PROmote kann man interaktive Multimedia-Anwendungen programmieren. Es eignet sich besonders für Werbung und jede Art elektronischer Publikation.

PROmote ist ein »Shareware«-Programm. Die Version auf den PD-Disketten des AMIGA-Magazins ist in der Nutzung durch die Tatsache eingeschränkt, daß nur 8 bis 14 Seiten bearbeitet und erstellt werden können, je nach Größe der vertikalen Bildschirmhöhe (NTSC=8; PalMaxOverscan=14). Die Abspielprogramme sind in der Nutzung nicht eingeschränkt. Das komplette Softwarepaket ist in einer voll funktionsfähigen Version mit vielen Extras erhältlich.

Beide Player können grundsätzlich auf Grafikkarten laufen, da bei Bedarf über ToolTypes ein ScreenMode erzwungen werden kann. Der Editor arbeitet grundsätzlich mit zwei unabhängigen Bildschirmen und läuft deswegen auf den meisten Grafikkarten nicht ohne größere Probleme.

Die Systemvoraussetzungen:
PROmote – OS 2.x, 2 MByte Fast-RAM, 0.5 MByte Chip-RAM, ECS
PROPlayer – OS 2.x, 1.5 MByte Fast-RAM, 0.5 MByte Chip-RAM, ECS
MINPlayer – OS 1.3, 1 MByte Fast-RAM, 0.5 MByte Chip-RAM

Sharewaregebühr für PROmote:
Paket 1: 30 Mark oder 20 $, Editor & Player
Paket 2: 45 Mark oder 30 $, Editor & Player und 3 Datendisketten
Paket 3: 80 Mark oder 55 $, Editor & Player und 11 Datendisketten

Programm auf PD-Diskette

sollten Sie die Textzeilen angehen. Klicken Sie dafür auf den Knopf »TextZeilen«. Sie können die Hintergrund-, Text- und Schattenfarbe der Textzeile einstellen.

Wenn ein Hintergrundbild vorliegt, ist die Hintergrundfarbe immer transparent. Die Textausrichtung der Zeile wird wieder mit den Knöpfen für linksbündig, zentriert oder rechtsbündig eingestellt. Der Schriftgerad des Textes wird mit den Knöpfen für Fett und/oder Kursiv und/oder Unterstrichen eingestellt. Der Knopf direkt neben dem für unterstrichenen Text legt fest, ob die 13 Zeilen einzeln umrahmt werden sollen, oder nicht. Der Text für die Zeile wird in der unteren Textzeile eingegeben. Der Knopf rechts neben der Textzeile unterteilt die Zeile in vier unabhängige Bereiche, denen jeweils eigene Attribute für die zu verwendenden Farben und Schriftgerade zugeordnet werden können.

Tippen Sie für die erste Zeile den Text »drück mich mal« ein.



Bild 6: Welche Seite soll's denn sein? Hier kann man einzelne Seiten aussuchen und verändern oder auch löschen.

Die oberhalb des Farbbalkens gelegenen Interaktionssymbole werden nach Anwahl links neben der aktuellen Zeile angezeigt. Der Knopf mit dem Titel »Aktion« verzweigt in den jeweils zulässigen Aktions-Requester. Die stilisierte Bildschirmseite erlaubt die Zuordnung einer Sprungmarke zu einer anderen Bildschirmseite durch den Sprung-Requester. Die stilisierte Textseite erlaubt es, eine reine Textdatei zuzuordnen. Benutzen Sie dazu den Textdatei-Requester.

Die stilisierte Spielfigur erlaubt die Zuordnung eines in den Player integrierten Spiels (Memory u. Puzzle) durch den Spiele-Requester. Allen anderen Symbolen kann bei Bedarf eine kurze Nachricht (Nachrichten-Requester) zugeordnet werden. Wählen Sie die Spielfigur aus. Zuletzt wollen wir noch das aktuelle Werbesprüchlein in der letzten Zeile eingeben. Halten Sie die Taste <ALT> gedrückt und klicken Sie dann auf den rechten Pfeil neben »Zeilen-Nummer«. Tippen Sie »...so wurden Sie noch nie« ein und klicken Sie danach auf den Knopf <»>

Jetzt tippen Sie » erfrischt!« ein und tragen dafür Sorge, daß dieser Textabschnitt fett dargestellt wird. Sollte einmal ein Darstellungsfehler auftreten, so führt der Knopf »Zeigen« zu einer Neuberechnung der Seite. Wenn Sie die Einstellungen übernehmen und zur Hauptsteuertafel zurückkehren möchten, klicken Sie auf »OK«.

Abspielen

Wenn Sie die Bildschirmseite ansehen möchten, klicken Sie einfach auf den Knopf »Start«. Der dadurch aufgerufene interne Player kann nur über die Pfeiltasten bedient werden. Ein Klick mit der linken Maustaste und Sie befinden sich wieder auf der Hauptsteuertafel. Hier bieten sich Ihnen verschiedene Möglichkeiten zur Manipulation der aufgeführten Bildschirmseiten. Die Standardfunktionen Ausschneiden/Kopieren/Einfügen und die Import-/Exportfunktionen sind über das Pulldown-Menü »Editieren« erreichbar. Kopieren Sie ruhig einmal die Seite und fügen Sie mehrere Kopien in das Skript ein. Dadurch bietet sich Ihnen Gelegenheit, ein paar Veränderungen in der Struktur des Skripts vorzunehmen. Das wichtigste Werkzeug dafür ist das Seitenbearbeitungsfenster (s. Bild 6). Geöffnet wird dieses durch einen Klick auf die Seitennummer.

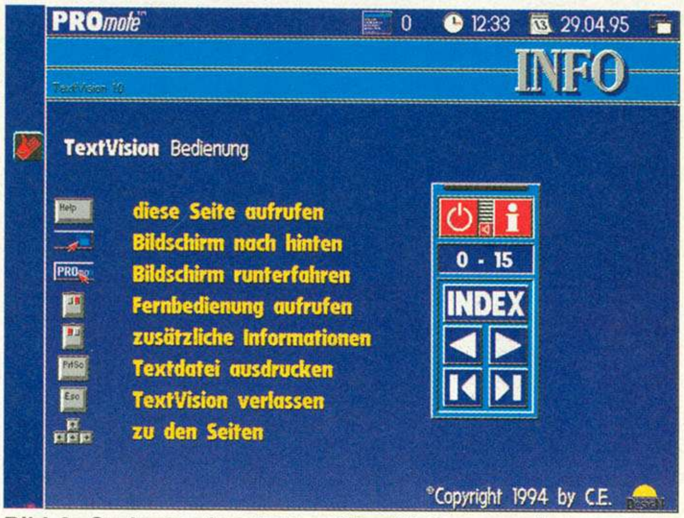


Bild 8: So kann eine fertige Oberfläche aussehen, mit der Shareware »PROmote« geht es schnell und preiswert

Speichern

Bevor Sie ein Skript speichern, sollten Sie auf alle Fälle einmal das Pfadeinstellungsfenster (s. Bild 7) aufrufen. Halten Sie dafür <SHIFT> gedrückt und klicken Sie dann auf den Knopf »Einstellungen«. Dieses Werkzeug dient zum Bestimmen der relativen Datenpfade. Das bedeutet: Alle relevanten Daten werden in den angegebenen Pfaden relativ zum Startverzeichnis gesucht, wenn sie nicht unter den ursprünglichen Pfadangaben gefunden werden.

Wie Sie vielleicht bemerkt haben, ist es dadurch erst möglich, z.B. eine unabhängige Player-Diskette zusammenzustellen, denn die Verzeichnisstruktur der Festplatte auf der endgültigen Diskette zu erzeugen, wäre ja etwas mühsam. Unter »Landessprache« wird die zu verwendende Katalogdatei für das Abspielprogramm definiert.

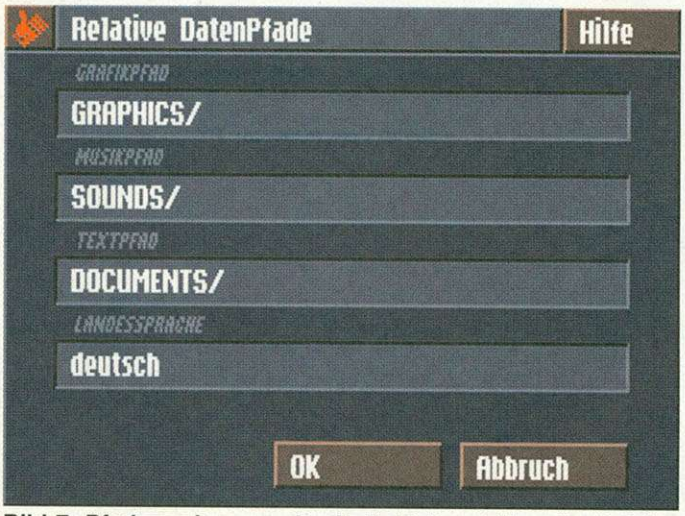


Bild 7: Pfadzuweisung – damit die Präsentation die Dateien findet, muß man hier die passenden Verzeichnisse angeben

Programmende

Wie Sie sich wohl denken können, verläßt man den Editor über den Knopf ganz oben links auf der Hauptsteuertafel. Wenn Sie genügend freien Speicher haben, sollten Sie jetzt unbedingt einmal eines der mitgelieferten Beispielskripte per Doppelklick starten und auch mal in allen Einzelheiten betrachten. Nach der einleitenden Animation sollte der Bildschirm so aussehen wie auf Bild 8.

Die beschriebene Zusammenstellung eines Skripts mit einer Seite soll natürlich nur als Beispiel dienen. Diese kurze Einleitung kann nicht alle Möglichkeiten und Bearbeitungsformen aufzeigen. Für weiterführende Erläuterungen bedienen Sie sich der mitgelieferten Online-Hilfe »PROmote.guide«. *rk*

Rhein-Main-Soft, PF 2167, 61411 Oberursel, Tel. (0 61 71) 58 10 00, Fax (0 61 71) 58 10 01

DIRECTORY OPUS 5

von GP Software

die bessere Workbench

Directory Opus hat sich im Laufe der letzten Jahre als das populärste Directory-Utility etabliert. Diese Tradition setzt sich mit dem brandneuen Directory Opus 5 fort. Schneller, kleiner, effizienter und flexibler als je zuvor können Sie mit Directory Opus 5 die Stärken des objektorientierten Designs nutzen.

Im Gegensatz zur bisherigen Anordnung mit zwei statischen Anzeigebereichen für Inhaltsverzeichnisse und einer begrenzten Anzahl von frei belegbaren Knöpfen können Sie nun auf eine unbegrenzte Anzahl von völlig unabhängigen Dateianzeigefenstern gleichzeitig zurückgreifen, die sich frei auf dem Bildschirm positionieren lassen.

Arbeiten Sie entweder wie auf der Workbench mit Piktogrammen oder aber im leistungsfähigen Textmodus, der Ihnen Manipulationsmöglichkeiten zur Verfügung stellt, die keine Wünsche mehr offenlassen.

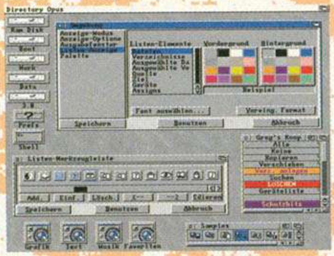


Im Textmodus stehen Ihnen in jedem Dateianzeigefenster eine Statuszeile, drei Popup-Menüs, von denen eines benutzerdefinierbar ist, sowie eine ebenfalls benutzerdefinierbare Piktogrammleiste zur Verfügung, die Sie gemischt mit Befehlen des AmigaDOS, der Workbench, ARexx, Skriptdateien oder den umfangreichen, internen Befehlen von Opus 5 belegen können.

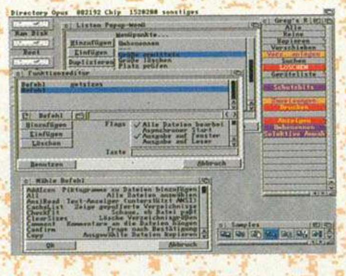
Des weiteren können Sie mit den eingebauten Editoren von Opus 5 völlig mausgesteuert eigene Knopfbänke von beliebiger Größe erzeugen. Eine Knopfbank ist eine von Ihnen zusammengestellte Ansammlung frei belegbarer Textknöpfe und grafischer Symbole. Natürlich ist auch die Anzahl der gleichzeitig geöffneten Knopfbänke unbegrenzt. Und wenn Sie eine Drei-Tasten-Maus benutzen, dann können Sie jeden Knopf statt zweifach sogar dreifach belegen.

Ihre Workbench wird Ihnen bald überflüssig vorkommen, denn Opus 5 bietet auch all deren Funktionen. Deshalb ist es auch möglich, Opus 5 nicht nur parallel zur Workbench auf jedem beliebigen öffentlichen oder einem eigenen Bildschirm laufen zu lassen, sondern Opus 5 als vollwertigen Ersatz für die Workbench zu verwenden.

Zusätzlich steht Ihnen die Möglichkeit offen, sogenannte Programmgruppen zu definieren. Dies sind virtuelle Verzeichnisse, in denen Sie Kopien der Piktogramme Ihrer häufig benutzen Programme ablegen und diese somit im schnellen Zugriff haben. Hierdurch entfällt das langwierige Durchsuchen von Unterverzeichnissen um ein Programm zu starten.



Ebenso innovativ wie all diese Möglichkeiten ist auch deren Verbindung untereinander. Sie können die Belegungen von Knopfbänken, Piktogrammleiste, Popup-Menü und benutzerdefiniertem, globalen Menü untereinander mittels "Nehmen & Ablegen" ("Drag & Drop") schnell und komfortabel austauschen! Übernehmen Sie z.B. den Inhalt Ihrer Knopfbank ins Popup-Menü oder in die Piktogrammleiste der Anzeigefenster. All dies stellt überhaupt kein Problem dar.

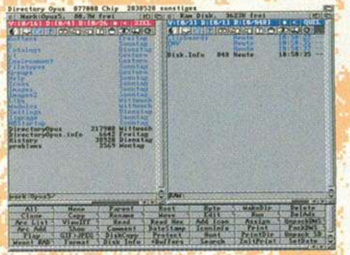


Analog zu den Workbench-Preferences wurde der Konfigurations-Editor in verschiedene Editoren für einzelne Bereiche des Systems aufgeteilt, die als völlig unabhängige Prozesse das System verändern, während es weiterläuft. Somit wird nicht mehr der ganze Rechner blockiert, wenn Sie Änderungen vornehmen. Sie können also im Hintergrund Verzeichnisse kopieren, während Sie vorne gerade neue Funktionen definieren oder die Systemparameter verändern.

Ohnehin ist das ganze System voll auf das Multitasking des Rechners ausgelegt. Sie brauchen nicht mehr auf die Beendigung einer Operation zu warten, Sie starten einfach direkt noch eine! Vorbei die Zeiten, als das Verschieben von Verzeichnissen zwischen Festplattenpartitionen den Rechner eine kleine Ewigkeit blockiert hat. Stattdessen geschieht dies jetzt im Hintergrund und läßt Sie andere Operationen ausführen.

Und wenn Sie Ihr Opus 4 gut im Griff und im Laufe der Benutzung stark erweitert haben?

Keine Angst! Directory Opus 5 übernimmt alte Konfigurationsdateien der Vorgängerversion. Diese werden in ihre Bestandteile zerlegt und dann als einzelne Elemente in das neue System eingebunden. Somit gehen Ihre benutzerdefinierten Knöpfe, Menüs oder Dateitypen von Opus 4 nicht verloren, alle Parameter werden konvertiert.



Für den "sanften Umstieg" können Sie Opus 5 sogar komplett wie Ihr altes Opus 4 konfigurieren und haben trotzdem Zugriff auf alle erweiterten Fähigkeiten des neuen Programms. Auf dieser Basis lernen Sie schnell die Vorzüge des neuen Opus 5 kennen und werden Opus 4 bald nicht mehr vermissen.

Lassen auch Sie sich von den Stärken des neuen Directory Opus 5 überzeugen - für nur

DM 139,-

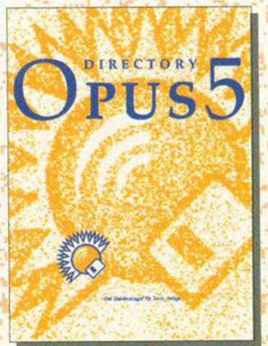
Abholpreis

Update-Preise (bitte Originaldiskette einsenden):

Update von einer Innovatronics-Version 3.X oder 4.X:	69,- DM
Update von der Amiga-Plus-Version 4.12:	99,- DM

Versandkosten:

Inland: DM 4,- V-Scheck, DM 8,- Nachnahme
Ausland: DM 8,- V-Scheck, DM 25,- Nachnahme



Directory Opus 5 benötigt Workbench 2.0 oder höher, 1 MB Speicher und eine Festplatte.

SCHATZTRUHE
Stefan Ossowskis Schatztruhe
Gesellschaft für Software mbH
Veronikastraße 33 · 45131 Essen
Tel. 0201-788778 · Fax 0201-798447
Hotline: 0201-770332
Email: stefano@tchest.e.eunet.de
Support-Mailbox: 0208-202509

Mac-Emulator: ShapeShifter 2.0k2

Amiga geliftet

Ein Macintosh ist auch ganz nett, wenn man ihn nebenbei noch hätt': Der Mac-Emulator »ShapeShifter« macht es möglich. Damit kann man fast die gesamte, erhältliche Macintosh-Software auf einem Amiga nutzen – ohne zusätzliche Hardware. Doch wie kompatibel ist er?

von Frank Mariak

Emulationen gibt es für den Amiga reichlich. ShapeShifter reiht sich in die Riege der Emulationen ein, hat aber einige herausragende Besonderheiten zu bieten. Er emuliert einen Apple Macintosh II und ist der erste, der völlig ohne aufwendige Zusatzhardware auskommt.

Er blockiert somit keinen Zorro-Slot, steht aber in Sachen Kompatibilität den kommerziellen Produkten »Amax-IV« und »Emplant« in nichts nach, die beide unbedingt eine Zorro-Steckkarte benötigen. Was dabei auch noch sehr positiv auffällt: Shapeshifter ist ein Shareware-Produkt. So ist es möglich, sich kostenfrei (wenn man von den Kosten für das Mac-Betriebssystem einmal absieht, das selbstverständlich nicht mitgeliefert wird) ein Bild von der Funktionalität der Emulation zu machen und sich dann für 50 Mark registrieren zu lassen, um den kompletten Funktionsumfang zu nutzen.

Voraussetzungen für ShapeShifter sind ein Amiga mit 68020-Prozessor, mindestens 4 MByte freier Speicher sowie Amiga-OS 2.1. Somit läuft ein Mac-Emulator bereits auf einem Amiga 1200, denn eine MMU ist nicht nötig. Eine Festplatte ist allerdings sehr zu empfehlen.

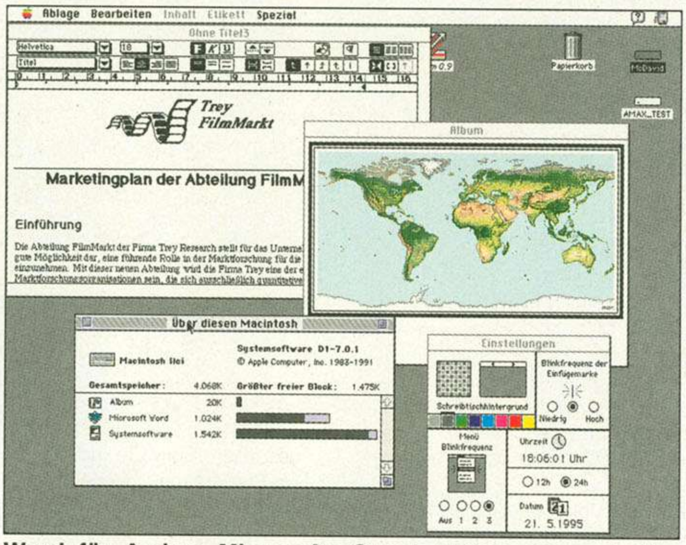
Desweiteren ist eine Macintosh-ROM-Datei (mangels ROM-Hardware) oder der Zugriff auf einen echten Apple Macintosh erforderlich. Und schließlich darf das Macintosh-Betriebssystem »System 7« oder »System 7.5« nicht fehlen, das bei jedem Apple-Händler erhältlich ist.

Kam Amax-IV noch mit einem 128-KByte-Mac-ROM aus und begnügt sich Emplant mit der 256-KByte-Version, fordert der ShapeShifter die 512- bzw. 1-MByte-Versionen. Damit steigt zwar die Kompatibilität, die Bausteine sind aber auch wesentlich schwieriger zu bekommen. Der Autor liefert ein Programm mit, um das ROM von einem Apple-Macintosh-Rechner zu lesen und auf Diskette zu speichern. Aus lizenzrechtlichen Gründen ist das natürlich nur erlaubt, wenn man die Rechte zur Nutzung erworben hat, also entweder die echten ROMs besitzt oder einen Mac sein eigen nennt.

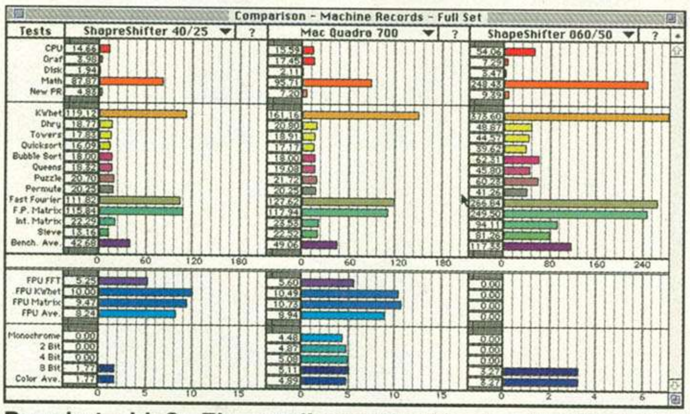
Bei 68040-Rechnern sollten ausschließlich 1-MByte-ROMs eingesetzt werden, da bei den 512-KByte-ROMs auf 68040-Rechnern der Datencache ausgeschaltet wird, was zu deutlichen Geschwindigkeitseinbußen führt. Sonst gestaltet sich die Einbindung der ROM-Datei recht einfach, da dies die Programmdokumentation sehr ausführlich beschreibt.

Interessant ist, daß der Emulator im Multitasking des Amiga läuft – so läßt sich ohne weiteres zwischen dem Shapeshifter-Bildschirm und der Workbench hin- und herschalten. Applikationen können also parallel auf beiden Systemen genutzt werden, entsprechend viel Speicher natürlich vorausgesetzt. Das kooperative Multitasking des Amiga bleibt erhalten, z.B. kann man auf der Amiga-Seite ein Raytracing-Bild berechnen lassen und unter dem Macintosh Betriebssystem ein DTP-Programm verwenden. Mit AA-Amigas lassen sich bis zu 256 Farben nutzen, auf ECS-Rechnern entsprechend 16. Mit einer Grafikkarte (EGS, CyberGraphics, ProDev-Merlin oder Picasso-II) sind sogar 16,8 Millionen Farben drin.

Mit Grafikkarte bietet ShapeShifter jedem Mac auch bei der Geschwindigkeit der Bildschirmausgabe Paroli, ohne Zusatzhardware ist sie allerdings schleppend langsam, da dann kopiert wird. Nur monochrom (mit 2 Far-



Word für Amiga: Microsofts Standard-Programme laufen mit dem Mac-Emulator auch auf einem Amiga 1200



Da wirste blaß: Ein emulierter Macintosh mit 68060-CPU zieht einem Quadra 700 in fast allen Belangen locker davon

Technische Daten

Voraussetzungen: 68020-CPU (keine MMU, FPU nötig), 4 MByte RAM, Amiga-OS 2.1, Mac-OS 7.0 sowie 512- oder 1024-KByte-ROM.

Zusatzhardware (empfohlen): Grafikkarte CyberGraphics, EGS, Picasso-II, ProDev-Merlin

Unterstützt: serielle, parallele Schnittstelle, Ethertalk über SANA-II (noch fehlerhaft), Mac-Festplatten (auch Wechselmedien und CD-ROM), DD- und HD-Laufwerke (nur 720 und 1440 KByte, keine 800-KByte-Mac-Disketten), Grafiktabletts, bis zu zwei Datei- und AmigaDOS-Partitionen, Stereosound.

Besonderheiten: Mac-Dateisystem fürs Amiga-OS; Sound-Digitizer am Parallel-Port wird unterstützt.

AMIGA-TEST
sehr gut

ShapeShifter 2.0k2

10,7 von 12 — GESAMT-URTEIL AUSGABE 07/95

Preis/Leistung	6
Dokumentation	5
Bedienung	6
Erlernbarkeit	5
Leistung	5

FAZIT: Mit ShapeShifter gibt es einen denkbar kompatiblen Macintosh-Emulator ohne Steckkarten-Dongle. Der Preis macht ihn konkurrenzlos.
POSITIV: Schnell; unterstützt Grafikkarten, Ports und jegliche SCSI-Hardware; kennt A-Max- und Emplant-Partitionen; läuft ohne MMU; mit Sound und Mac-Dateisystem.
NEGATIV: Netzanbindung läuft noch nicht; 800-KByte-Disketten nicht lesbar; Probleme mit Amiga 3000.

Preis: Shareware, Registrierung 50 Mark
Anbieter: Christian Bauer, Langenarstr. 65, 56070 Koblenz, EMail: cbauer@mzdmza.zdv.uni-mainz.de

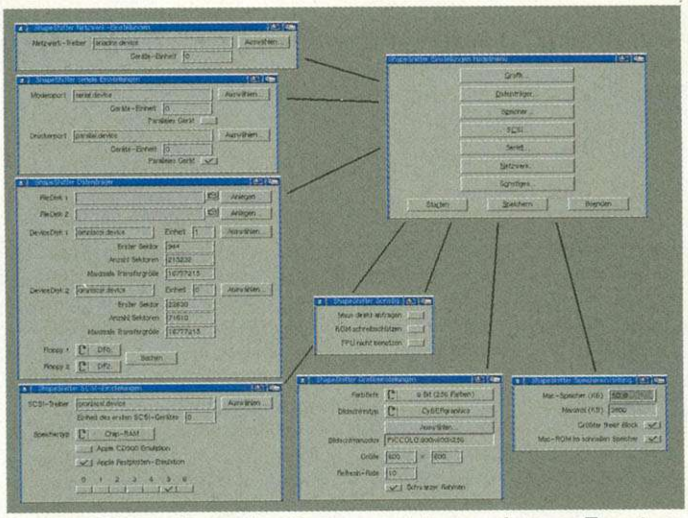
ben) geht es ohne Grafikkarte noch richtig flott.

Die mehrstimmige Soundausgabe funktioniert einwandfrei, was man schon am Einschaltton hört. Sogar der »Soundmanager 3.0« läuft, der unter Amax-IV kläglich seinen Dienst versagt. Amiga-Grafiktabletts werden Mac-seitig eingebunden (wie das ArtPad von Wacom). Sogar ein Amiga-Sounddigitizer kann an den parallelen Port angeschlossen und als Eingabegerät unter Mac-OS verwendet werden.

Der Austausch von Texten zwischen den Systemen läuft über die Zwischenablage (Clipboard). Amiga-Festplatten können wie auch Mac-Wechselplatten über den Mac-SCSI-Manager direkt eingebunden werden, womit auch der Verwendung von CD-ROM-Laufwerken nichts mehr im Wege steht. Diese Option ist in der unregistrierten Version allerdings deaktivert. In dem Fall müssen Disketten und Partitionen, die Amiga-seitig als Dateien angelegt werden, ausreichen. Es hat sich gezeigt, daß sie mit reichlich Puffern (»addbuffers dhx: 500«) ausreichend schnell sind.

Die Mac-Schnittstellen können auf die Amiga-Ports umgebogen werden. Damit ist ein »DeskJet«-Drucker oder ein Modem auch per ShapeShifter einsetzbar, sogar Schnittstellenkarten können dafür herhalten.

Besonders praktisch für Emplant- und Amax-IV-Besitzer: Die Emulation liest und beschreibt auch eingerichtete Partitionen dieser Emulatoren (nur in der registrierten Version) – für Umsteiger ideal.



Styleguide-konform: In diversen, gut geordneten Fenstern kann man auf der Amiga-Seite alles einstellen

Insgesamt gesehen hat die Emulation wenig Kompatibilitätsprobleme, wenn es sich bei der eingesetzten Software um echte 32-Bit-Programme handelt (fast immer der Fall). Selbst Spiele wie der Doom-Clone »Marathon« und Microsofts Word (das auf manchem Mac nicht funktionieren mag) laufen ohne Schwierigkeiten. Für ein ziemlich neues Produkt ist diese Bilanz damit recht erfreulich.

Probleme gab es allerdings auch: Ein Amiga 3000 ließ sich von 7.0.1-Disketten nicht erfolgreich installieren, die Netzeinbindung funktioniert noch nicht und auf einem Amiga 4000 hing sich die Emulation mit einem Quadra-950-ROM beim »Ausschalten« auf. Mit einem neueren ROM (Unterversion 39) lief die Emulation allerdings sogar auf einem 68060er-Rechner ohne Probleme und mit nahezu PowerMac-Geschwindigkeit. Wenn das Apple wüßte ...

ShapeShifter ist jedem zu empfehlen, der sich in der Mac-Welt umschauen möchte, aber auch eingefleischte Emplant- und Amax-IV-Fans sollten einen Blick darauf werfen, denn wenn sie läuft, dann äußerst stabil.

Aktuelle ShapeShifter-Versionen sind übers Aminet verfügbar oder können direkt aus der Support-Mailbox per Modem geholt werden. Wer sich registrieren läßt, erhält neben dem Emulator in der neuesten Version ein »Keyfile«, das auch mit den Folgeversionen funktioniert. Die unregistrierte Version finden Sie auf unseren PD-Disketten. *dg*

Literatur:
[1] Frank-Christian Krügel, Alter ego (Emplant-Test), AMIGA-Magazin 12/93, S. 182

Grafikkartentreiber: CyberGraphics 40.47

Einer für alle

Bisher waren Treiber für Grafikkarten meist in sich abgeschlossene Einzellösungen. Das Programmiererteam von »phase5« erschließt nun neue Dimensionen, indem sie ihr System für beliebige Grafikkarten anbieten.

von Uwe Röhm

Das Wichtigste an einer Grafikkarte für den Amiga ist der Treiber, der die Ausgabe des Amiga-OS auf die Karte umleitet. Im Gegensatz zu anderen Rechnern ist es beim Amiga dabei nicht mit wenigen, primitiven Zeichenoperationen getan. Der Amiga ist voll auf seine internen Grafikchips abgestimmt: Bitmap-Orientierung und intensiver Gebrauch des Amiga-Blitters machen die Einbindung sehr schwer.

Aktuelle Grafikkarten setzen auf günstige Grafikchips aus dem PC-Bereich. Diese Chips bieten hohe Auflösungen und Farbtiefen und sind inzwischen auch mit leistungsfähigen Blittern ausgestattet. Die Grafikdaten sind dort byteweise (»chunky«) organisiert, und nicht wie bei der Amiga-internen Grafik in Bitmaps. Außerdem benötigen die Grafikkarten einen eigenen Speicher, auf den die Customchips des Amiga nicht zugreifen können.

Es gibt also eine Menge nichttrivialer Probleme zu lösen. So ist die Einbindung von Grafikkarten in das Amiga-OS eine Kunst, die nur von wenigen beherrscht wird. Thomas Sontowski und Frank Mariak, die Autoren von CyberGraphics, sind bereits alte Hasen auf diesem Gebiet.

Drei Ebenen zum Erfolg

Das Konzept von CyberGraphics ist dreistufig. Die zentrale Rolle spielen drei Libraries, die das Amiga-Betriebssystem Grafikkarten-tauglich machen. Dazu werden praktisch alle grundlegenden Grafikoperationen gepatcht (verändert). Die Namen der Libraries deuten auf ihren Einsatzort hin: »cybergraphics.library«, »cyberintuition.library« und »cyberlayers.library«.

Eine solche Erweiterung des Amiga-OS und die Steuerung der Grafikkarte ist in den bisherigen Treibern eng miteinander verwoben. CyberGraphics trennt diese beiden Ebenen: Die drei Libraries stützen sich auf einen relativ kleinen Hardwaretreiber, der die Grafikkarte bedient. Das Geniale an diesem Konzept ist, daß der Hardwaretreiber einfach ausgetauscht werden kann, um verschiedene Grafikkarten ansprechen zu können. Derzeit werden bereits sieben Grafikkarten unterstützt (s. Kasten).

Für den Anwender bleibt dabei alles gleich. Insbesondere die drei CyberGraphics-Libraries sind für jede Hardware dieselben, und auch die dritte Schicht, die Treiber für 24-Bit-Grafikprogramme, verändert sich nicht. So ist es einem CyberGraphics-Treiber völlig egal, welche Grafikkarte im Amiga steckt. Für »ADPro«, »ImageFX«, »Maxon Cinema 4D«, »Photogenics«, »PhotoWorx« und »Real3D« sind Treiber dabei.

Welt der Farben

Wenn man CyberGraphics auspackt, sieht man sich mit einem umfangreichen Programmpaket konfrontiert. Das mitgelieferte Installer-Skript bringt das Ganze aber schnell und zuverlässig auf die Festplatte, wobei man bequem die eigene Grafikhardware und gewünschten Zusatztreiber auswählen kann. Nach einem Neustart sind in der Mode-Liste von »Sys:Prefs/ScreenMode« schon eine Reihe neuer Auflösungen hinzugekommen.

Damit ist der erste große Vorteil von CyberGraphics genannt: Systemkonformität. Alle neuen Auflösungen sind in der Display-Database des Amiga-OS eingebunden und können über jeden Screenmode-Requester ausgewählt werden. Und zwar wirklich alle, auch die Auflösungen in 15, 16 und 24 Bit Farbtiefe! CyberGraphics bietet als erstes Grafiksystem die Unterstützung von mehr als 256 Farben für Intuition.

Dazu mußte tief in die Trickkiste gegriffen werden. Es ist klar, daß die Geschwindigkeit unter den größeren Datenmengen und den nötigen Konvertierungen leidet, aber auf einer Picasso-II und einer A2630 in einem Amiga 2000 ist trotzdem gutes Arbeiten möglich.

Allerdings bekommt man unter normalen Umständen von der neu erschlossenen Farbvielfalt nicht viel mit. Normale Programme können nach wie vor nur 256 Farben nutzen. Erst durch Verwendung spezieller CyberGraphics-Funktionen, z.B. durch angepaßte Grafikprogramme oder -anzeiger, wird die gesamte Farbtiefe nutzbar.

CyberGraphics läuft erfreulich stabil und schnell. Auch seltene Grafikfunktionen arbeiten fehlerfrei, die Menüdarstellung ist – gegenüber anderen Treibern – sehr flott. Bildschirme lassen sich wie bei der Picasso-II herunterziehen.

Einige Design-Entscheidungen von CyberGraphics sind jedoch nicht ohne Nachteil: Zuerst einmal braucht man mindestens Kickstart 3.0, einen 68020 oder höher und viel Speicher. Alle Bildschirme



Echt farbig: Der Bildanzeiger »CyberWindow« zeigt eindrucksvoll, was 24-Bit-Farbtiefe auf der Workbench heißt

Technische Daten

Voraussetzungen: Amiga mit Amiga-OS 3.0 oder höher, mindestens 4 MByte RAM und eine unterstützte Grafikkarte (nicht-segmentiert).

Unterstützte Grafikkarten: Domino, Picasso II, Piccolo, PiccoloSD64, GVP Spectrum, Retina Z3 CyberVision64.

Mitgelieferte Treiber für: ADPro, ImageFX, Maxon Cinema 4D, Photogenics, PhotoWorx, Real3D

Bildanzeiger-Formate: ILBM, ILBM-24, GIF, JPEG, alle Bild-Datatypes.

AMIGA-TEST
sehr gut

CyberGraphics 40.47

10,8 von 12	**GESAMT-URTEIL** AUSGABE 07/95

Preis/Leistung	6
Dokumentation	5
Bedienung	6
Erlernbarkeit	6
Leistung	5

FAZIT: CyberGraphics ist das derzeit beste Grafiktreibersystem; ein durchdachtes und flexibles Konzept mit sehr guter Umsetzung.
POSITIV: Modulares Treiberkonzept; systemkonforme Einbindung; bis 24 Bit unter Intuition; ziehbare Screens; gute API; stabil; schnell; viele Zusatztreiber.
NEGATIV: Hoher Speicherbedarf; hohe Systemanforderung; dreifacher Mauszeiger mit Cirrus-Chips in 24 Bit.

Preis: ca. 70 Mark, unregistrierte Version im Aminet
Anbieter: phase 5 digital products, Homburger Landstr. 412, 60433 Frankfurt, Tel. (0 69) 5 48 81 30, Fax (0 69) 5 48 18 45

Programme auf Diskette

sind immer »chunky« organisiert, d.h., ein Bildschirm mit vier Farben belegt genausoviel Speicher, als hätte er 256. Außerdem wird immer der Hardware-Cursor der Grafikkarten für den Mauszeiger verwendet, auch wenn jener auf Cirrus-Chips (Picasso, Piccolo und Spectrum) in 24 Bit nicht unterstützt wird – man sieht dann zwei »Geisterzeiger«. Die segmentierte Einbindung der Picasso-II (für Amiga 2000 mit 8 MByte Fast-RAM) fällt ebenfalls flach.

Man sollte auch immer im Hinterkopf behalten, daß ein Grafikkartentreiber nie mit allen Programmen zusammenarbeiten kann. Bestes Beispiel sind Spiele und auf Amiga-Chips spezialisierte Programme wie »DPaint« und »Brilliance«. Hier kann auch CyberGraphics keine Wunder bewirken. Außerdem sollte man auf Kinderkrankheiten gefaßt sein.

Die 24-Bit-Anbindung

Ein wichtiger Punkt bei der Anpassung von Applikationen an Grafikkarten ist die Programmierschnittstelle (»API« – Application Programming Interface). Die Software für die Picasso-II hat es mit ihrer »vilintuisup.library« vorgemacht, dank der es schnell eine große Zahl von Anpassungen und Bildanzeiger für die Picasso-II gab. Mußte man dabei noch viel von Hand erledigen, gehört dies bei Cybergraphics zur Vergangenheit.

Die »cybergraphics.library« stellt eine Reihe Funktionen zur Verfügung, mit denen man Bildschirme öffnen und beschreiben kann. In welcher Reihenfolge RGB-Werte im Bildspeicher der Karte liegen, ist dabei egal. Das CyberGraphics-System erledigt das selbst. Solange man sich also an die Konventionen hält, muß man sich um Besonderheiten diverser Grafikkarten nicht mehr kümmern.

Die API von CyberGraphics ist zudem gut dokumentiert. Es stehen ein Standard-Requester für Bildschirmmodi, sowie einige Statusfunktionen zur Verfügung. Alle Funktionen halten sich an das von der Graphics-Library gewohnte Aufrufschema, einige können sogar mit Tag-Listen umgehen. Speziell für Picasso-II-Besitzer gibt es auch eine nachprogrammierte Version der »vilintuisup.library«, mit der Picasso-II-Treiber auf CyberGraphics laufen. Leider ist die Umsetzung unvollständig und funktioniert nicht mit allen Programmen – TVPaint 3.0 läuft jedoch.

Das ganze Paket wird durch eine gute Installation, zahlreiche Zusatztreiber, einem Programm zur Definition eigener Modi und einer deutschen Dokumentation im AmigaGuide-Format abgerundet. *dg*



Photogenics: Die neueste Version dieses Programms läuft auch in 24 Bit – Malen wie in TVPaint unter Intuition

Aller Anfang ist schwer. Damit der Einstieg in GoldEd etwas leichter fällt, gibt es hier zu einem der besten Text-Editoren einen Grundlagenartikel zum Mitmachen.

Einsteigerkurs: GoldEd

Konfig-Wunder

von Christoph Teuber

Der umfangreichste Texteditor für den Amiga ist das Shareware-Produkt »GoldEd« von Dietmar Eilert. Wie so oft sind Flexibilität und Funktionsfülle aber keinerlei Garantie für leichte Einarbeitung.

Installation

Bevor Sie ein Programm benutzen, müssen Sie es natürlich erstmal installieren. Bei GoldEd ist das dank des Installer-Skripts schnell passiert. Sie sollten den deutschen Katalog installieren, denn darauf beziehen sich im folgenden alle Bezeichnungen von Menüs usw. Danach sollten Sie den Assign »GoldEd:« einrichten. Als Namen für den Schnellstarter wird von »ed« ausgegangen. Wenn der Editor von einem Shell-Fenster aus gestartet werden soll, geschieht dies im Normalfall mit dem Kommando

```
ed <Dateiname>
```

Sollten Sie hier einen anderen Namen gewählt haben, müssen Sie diesen natürlich ersetzen. Ein anderer Name ist sinnvoll, wenn Sie den original Workbench-Editor, der ja auch den Namen »Ed« trägt, nicht durch GoldEd ersetzen möchten. Da C die auf dem Amiga wohl am weitesten verbreitete Programmiersprache ist, dienen die Einstellungen, die das Installationsskript vorgibt, wenn Sie bei »bevorzugte Programmiersprache« C angeben, als Grundlage. Die anderen Angaben sind für diesen Workshop nicht von Bedeutung.

Wenn Sie sich bei den Fragen nach dem Bildschirmmodus bzw. noch mehr nach der gewünschten Farbkombination unsicher sind, kein Problem, denn als erstes werden wir uns daran machen, diese nachträglich zu verändern.

Erste Einstellungen

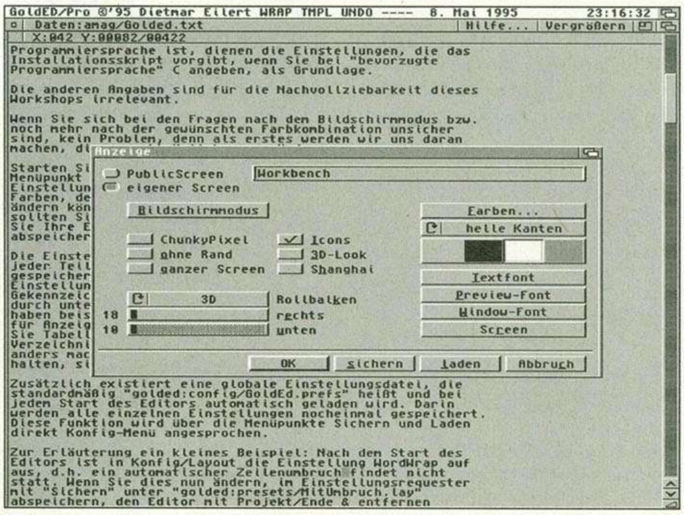
Starten Sie den Editor mit einem Doppelklick auf das zugehörige Symbol. Mit dem Menüpunkt »Konfig/Anzeige« erhalten Sie einen Einstellungsrequester, in dem Sie den Bildschirmmodus, die Farben, den Zeichensatz und noch ein paar Kleinigkeiten ändern können. Die meisten der hier möglichen Angaben sollten Sie schon von anderen Programmen her kennen. Sobald Sie Ihre Einstellung gefunden haben, können Sie diese speichern. Dabei sollten Sie folgendes wissen:

Die Einstellungen in GoldEd sind thematisch unterteilt und jeder Teilbereich, »Anzeige« ist ein solcher, kann separat gespeichert werden. Dazu existieren in jedem Einstellungsrequester die Gadgets »sichern« und »laden«. Gekennzeichnet werden die Dateien der einzelnen Bereiche durch unterschiedliche Endungen, die Bildschirmeinstellungen haben beispielsweise die Endung ».dsp« (für Display = Anzeige). Die Endungen für die anderen Dateien können Sie der Tabelle »Dateiendungen« entnehmen. Abgelegt werden sie alle im Verzeichnis »golded:presets«.

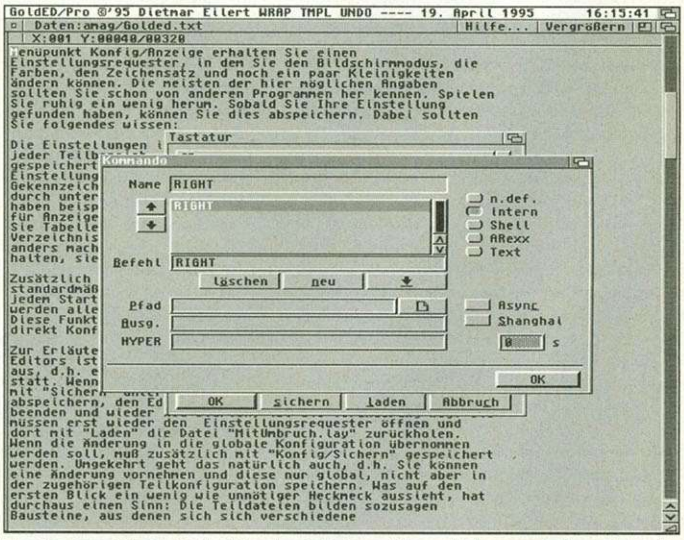
Zusätzlich existiert eine globale Einstellungsdatei, die standardmäßig »golded:config/GoldEd.prefs« heißt und bei jedem Start des Editors automatisch geladen wird, sofern nichts anderes angegeben wird. Darin werden alle Einstellungen noch einmal gespeichert. Diese Funktion wird über die Menüpunkte Sichern und Laden direkt angesprochen.

Zur Erläuterung ein kleines Beispiel: Nach dem Start des Editors ist in Konfig/Layout die Einstellung WordWrap auf aus, d.h. automatischer Zeilenumbruch findet nicht statt. Wenn Sie dies nun ändern, im Einstellungsrequester mit »Sichern« unter »golded:presets/MitUmbruch.lay« speichern, den Editor mit »Projekt/Ende&Entfernen« beenden und wieder neu starten, ist die Veränderung weg. Sie müssen erst wieder den Einstellungsrequester öffnen und dort mit »Laden« die Datei »MitUmbruch.lay« zurückholen. Wenn die Änderung in die globale Konfiguration übernommen werden soll, muß zusätzlich mit »Konfig/ Sichern« gespeichert werden und wird dann bei jedem Neustart automatisch eingebunden. Umgekehrt geht das natürlich auch. Sie können eine Änderung vornehmen und diese nur global, nicht aber in der zugehörigen Teilkonfiguration speichern. Was die Sache auf den ersten Blick unnötig kompliziert, hat durchaus einen Sinn: Die Teildateien bilden sozusagen Bausteine, aus denen sich verschiedene Gesamtkonfigurationen für verschiedene Anwendungen zusammensetzen lassen.

In der Praxis wird es nämlich so aussehen, daß Sie beim Bearbeiten eines Programm-Quellcodes oder der Startup-Sequence andere Einstellungen als beim Schreiben einer EMail-Nachricht benötigen werden. Beim bereits erwähnten Zeilenumbruch ist es sinnvoll, zwei unterschiedliche globale Konfigurationen zu haben. Andere Einstellungen wie der Bildschirmmodus hingegen werden sich eher weniger ändern, an solchen



Anzeige: Mit GoldEd läßt sich so ziemlich alles konfigurieren, hier geht es erstmal um den Bildschirmmodus



Tastatur: Fast jede Taste ist bereits mit irgendeiner Funktion belegt, trotzdem gibt es meistens Sonderwünsche

Programm auf Diskette

Punkten können Sie immer den gleichen Baustein nehmen und ersparen sich somit die mehrfache Definition einer kompletten Konfiguration per Hand.

Die Sache hat allerdings einen kleinen Haken: Leider kann nicht jedes Fenster eigene Einstellungen haben, d.h. Sie können nicht in dem einen Fenster Sourcecode ohne Zeilenumbruch, in dem anderen die zugehörige Dokumentation mit Zeilenumbruch editieren. D.h. mit ein wenig Trickserei geht es doch, aber das bringt andere Probleme mit sich. Mehr dazu später.

Programmstart

Sowohl der Schnellstarter »Ed« als auch GoldEd selbst kennen Optionen beim Aufruf. Welche dies sind, können Sie der Tabelle » Shell-Parameter« entnehmen. Wichtig ist der Parameter »Screen«. Wenn Sie bei bereits gestartetem Editor mit

`GoldEd:GoldEd <Dateiname> SCREEN=GOLDED.1`

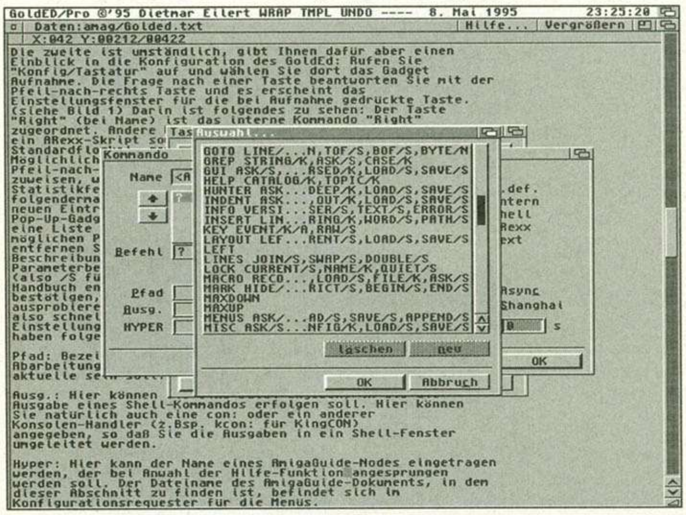
den Editor erneut starten, erhalten Sie ein neues Fenster und können dort andere Einstellungen vornehmen, ohne an denen der bisherigen Fenster etwas zu ändern. Im Unterschied zum Schnellstarter »Ed«, mit dem lediglich einem bereits laufenden GoldEd mitgeteilt wird, daß ein neues Fenster geöffnet werden soll, wird auf diese Art und Weise der Editor wirklich ein zweites Mal gestartet, mit zusätzlichem ARexx-Port, neuer Konfiguration und allem, was dazugehört.

Sie erkennen das, wenn Sie die Informationen bei »Über GoldEd« aus dem Projekt-Menü vergleichen. Wenn Sie den Parameter »SCREEN« weglassen, wird auch ein neuer Screen für den zweiten Editor geöffnet. Aber auch hier liegt das Problem wieder im Detail. Der Schnellstarter arbeitet mit diesem zweiten Editor nicht mehr zusammen. Es wird die Anweisung, einen weiteren Text zu laden, immer an den zuerst gestarteten Editor geleitet. Außerdem funktionieren einige der nützlichen Funktionen wie »Arrangieren« aus dem Kontrolle-Menü nicht mehr, weil sich die Fenster nicht mehr gegenseitig kennen.

Eine Lösung liegt darin, das Nachladen einer Konfiguration zu beschleunigen, zum Beispiel indem der dafür notwendige Befehl auf eine Taste gelegt wird.

Konzept

Grob gesehen besteht GoldEd aus zwei Teilen: Einem Programm, das im Hintergrund sitzt und darauf wartet, Befehle geschickt zu bekommen. Der andere Teil ist die Oberfläche, von der aus diese Befehle verschickt werden können. Alternativ können Befehle auch von einem ARexx-Skript kommen.



Kommandos: Alles hört auf mein Kommando – der Editor bietet für jeden Zweck einen passenden Befehl

Dateiendungen

Konfiguration	Dateiendung
Referenzen	.ref
Pfade	.hnt
API	.api
Menus	.men
Maus	.rat
Tastatur	.key
Wörterbuch	.dic
Templates	.tpl
Einrückungen	.ind
Tabs	.tab
Anzeige	.dsp
Oberfläche	.gui
Layout	.lay
Drucker	.prt
Diverses	.msc

Ein einfaches Beispiel für einen solchen Befehl ist »Right«, mit dem der Cursor eine Spalte nach rechts gerückt wird. Nun wäre es ja ziemlich mühsam, jedesmal, wenn Sie mit dem Cursor nach rechts rücken möchten, den Befehl in einer Kommandozeile ähnlich der Shell einzutippen. Daher bietet die Oberfläche die Möglichkeit, jeder Taste bzw. Tastenkombination einen Befehl oder eine Befehlskette zuzuordnen. Für den Befehl »Right« bietet sich natürlich die »Pfeil-nach-rechts«-Taste an.

Sie können dies auf zwei Arten prüfen. Die erste ist banal: Drücken Sie die Pfeil-nach-rechts-Taste und der Cursor wird sich bewegen. Die zweite ist umständlich, gibt Ihnen dafür aber einen Einblick in die Konfiguration von GoldEd: Rufen Sie »Konfig/Tastatur« auf und wählen Sie dort das Gadget Aufnahme. Die Frage nach einer Taste beantworten Sie mit der Pfeil-nach-rechts-Taste und es erscheint das Einstellungsfenster für die bei Aufnahme gedrückte Taste. Darin ist folgendes zu sehen: Der Taste »Right« ist das interne Kommando »Right« zugeordnet. Andere Möglichkeiten sind ein Shell-Kommando, ein ARexx-Skript sowie reiner Text, also zum Beispiel eine Standardfloskel, sowie eine beliebige Kombination dieser Möglichlichkeiten.

Die anderen Felder im Requester haben folgende Bedeutung:

Pfad – Bezeichnet das Verzeichnis, welches während der Abarbeitung von ARexx-Skripten oder Shell-Kommandos das aktuelle sein soll. Bei internen Kommandos bedeutungslos.

Ausg. – Hier können Sie eine Datei angeben, in die die Ausgabe eines Shell-Kommandos erfolgen soll. Sie können natürlich auch eine con: oder ein anderer Konsolen-Handler (z.Bsp. kcon: für KingCON) angegeben, so daß die Ausgaben in ein Shell-Fenster umgeleitet werden.

Hyper – Hier kann der Name eines AmigaGuide-Nodes eingetragen werden, der bei Anwahl der Hilfe-Funktion angesprungen werden soll. Der Dateiname des AmigaGuide-Dokuments, in dem dieser Abschnitt zu finden ist, befindet sich im Konfigurationsrequester für die Menüs.

Async – Normalerweise laufen alle Befehle, die von der Oberfläche an den Editor geschickt werden, asyncron ab, d.h. Sie können weiterarbeiten, bevor der Befehl oder die Befehlskette abgearbeitet ist. In der Praxis werden Sie dies allerdings nicht merken, weil Sie ohnehin nicht schneller als der Editor sind. Eine Ausnahme bilden hier Shell-Kommandos, d.h. der Editor wird warten, bis das Kommando beendet ist. Dieses Verhalten können Sie mit dieser Option abschalten.

Shanghai – Bewirkt, daß alle Fenster, die sich normalerweise auf dem »Default Public Screen« öffnen, für die darunter angegebene Zeit auf dem GoldEd-Screen öffnen. Dies ist sinnvoll, wenn von einem Shell-Kommando gestartete Programme nicht von alleine auf einen beliebigen »Public Screen« umgeleitet werden können.

n.def. – steht für »nicht definiert« und bewirkt, daß garnichts passiert.

Wichtig ist noch, daß in den Feldern »Pfad«, »Ausg.« sowie bei den Befehlen auch Platzhalter eingesetzt werden können, zum Beispiel für den Namen des Public Screens von GoldEd. Platzhalter werden mit einem »\« eingeleitet, gefolgt von einem Schlüsselwort. Welche Schlüsselworte es gibt, steht in Tabelle »Platzhalter. Alles, was nicht Platzhalter ist, muß in Anführungsstriche gesetzt werden.

Platzhalter

Platzhalter	für
%<code>	ASCII-Code von <code>
\n	Zeilenvorschub
\t	Tab
\b	Cursor nach links
\"	Anführungszeichen
\NAME	aktueller Dateiname
\CON	Abmessungen für ein auf den aktuellen Bildschirm passendes Shell Fenster (im richtigen Format für con:, also: <x>/<y>/<w>/<h>
\DATE	aktuelles Datum
\TIME	aktuelle Uhrzeit
\SCREEN	Name des GoldEd-Public-Screens
\HOST	Name des GoldEd-ARexx-Ports
$<name>	Inhalt der Environment-Variablen <name>

Wenn Sie als Ausgabe

`»con:0/0/400/200/Fenstername/CLOSE/WAIT/SCREEN\SCREEN«`

verwenden, erscheinen also die Ausgaben in einem Shell-Fenster auf dem GoldEd-Screen.

Mehr Einstellungen

Mit diesem Wissen nun zurück zum Problem der verschiedenen Konfigurationen: Der Befehl zum Laden einer neuen Konfiguration lautet »Prefs« mit den Parame-

Programm auf Diskette

tern »Load« und »Config«, dem der Dateiname der zu ladenden Konfiguration folgt. Wenn Sie also eine zweite globale Konfigurationsdatei unter »golded:config/Fließtext.prefs« sichern, die die Einstellungen von »MitUmbruch.lay« enthält, lautet der richtige Befehl

»PREFS LOAD CONFIG=golded:config/Fließtext.prefs«

Den legen Sie nun auf eine beliebige Taste und bei einem Fensterwechsel müssen Sie diese nur drücken. Geschickt ist es noch, wenn Sie in der Konfiguration Fließtext.prefs die gleiche Taste mit dem Befehl zum Laden der anderen Konfigurationsdatei belegen. Dann können Sie mit der gleichen Taste zwischen beiden Konfigurationen hin- und herschalten.

Fast alles, was über die Belegung der Tastatur gesagt wurde, trifft auch auf die Definition von Menüs und die Bestimmung des Verhaltens der Maus zu. Es wird haargenau der gleiche Einstellungsrequester verwendet. Die Belegung der Maus (Menü »Konfig/Maus«) sollte für sich selber sprechen.

Ein paar Dinge sind bei den Menüs zu beachten. Wie beim Amiga üblich, lassen sich Menüs mit Menüeinträgen und Untermenüs definieren. Im Einstellungsfenster entspricht dies den drei Listviews in dieser Reihenfolge von links nach rechts. Jedem Menü- bzw. Untermenüeintrag läßt sich wieder wie bei der Tastaturbelegung ein beliebiges Ereignis zuordnen. Zusätzlich sind weitere Einstellungen möglich:

Dateiliste – Alle momentan geladenen Texte bekommen am Ende des Menüs einen Menüeintrag, so daß schnell auf sie zugegriffen werden kann. Diese Option kann nur ein einziges Menü gesetzt haben, welches ist allerdings egal.

Guide – Name des dem Menü zugehörigen Amigaguide-Dokuments.

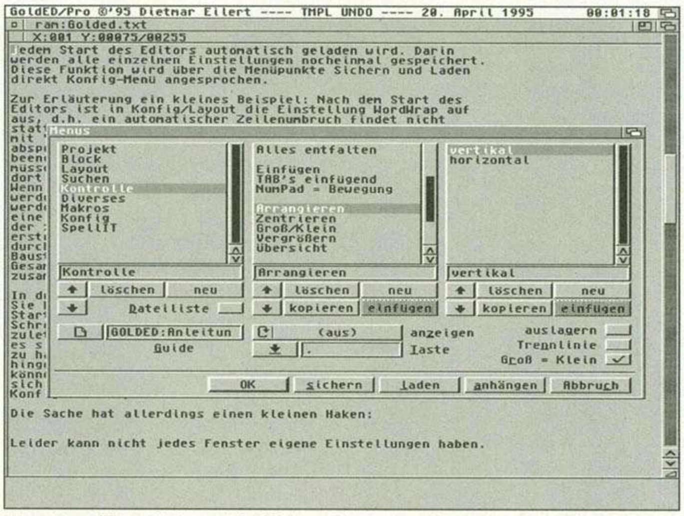
Taste – Hier können Sie dem Menüeintrag einen Tastatur-Shortcut zuweisen, im Klartext die dort eingetragene Taste plus die rechte Amiga-Taste. Damit es nicht zu Doppelbelegungen kommt, lassen sich mit dem nebenstehenden PopUp-Gadget alle noch freien Tasten anzeigen. Achtung: Beim Konfigurieren der Tastatur ist zu erkennen, ob die aufgenommene Tastenkombination bereits als Menü-Shortcut belegt ist. Hier sollten Sie aufpassen, um Überschneidungen zu vermeiden.

Groß = Klein – Bei den Tastatur-Shortcuts wird kein Unterscheid zwischen Groß und Kleinbuchstaben gemacht.

auslagern – Der Menüpunkt wird zusätzlich in der Titelleiste des Textfensters zum schnellen Anklicken mit der Maus dargestellt.

Trennlinie – Leere Menüeinträge werden als Linie dargestellt.

anzeigen – Hier kann angegeben werden, ob es sich bei dem Menüeintrag um einen mit Checkmark handelt, d.h. ob durch diesen Eintrag eine Option ein- bzw. ausgestellt werden kann. Ein Beispiel dafür ist »Rand übernehmen« im Layout-Menü. Intern verwaltet GoldEd dafür eine Liste von Variablen, in denen die aktuelle Einstellung gespeichert ist und die Sie von ARexx-Skripten mit dem Befehl »Query« lesen können. Zusätzlich existieren 20 von Ihnen frei benutzbare Variablen mit den Namen User1-User20. Über dieses Gadget wird einem solchen Checkmark-Gadget eine Variable zugeordnet, im Fall von »Rand übernehmen« die Variable »ALEFT«.



Menüs: Wer lieber die Maus benutzt, kann auch die Menüs verändern, selbst Tastaturkürzel kann man eintragen

Dock-Datei

Eine weitere Möglichkeit, häufig benötigte Befehle schnell zur Verfügung zu stellen, ist das Anlegen eines Docks, eine Icon-Leiste, wie sie vom Toolmanager her bekannt ist. Dieser muß dazu auch installiert werden. Realisiert wird ein solches Dock über die Schnittstelle für externe Programme des GoldEd, »API« genannt. Damit können beispielsweise weitere interne Befehle hinzugefügt werden. Genau dies macht auch das Programm Dock, das Sie unter GoldEd:API/dock/dock finden. Rufen Sie »API« aus dem Konfig-Menü auf und fügen Sie das Programm dem Listview »starten« hinzu. Alle hier eingetragenen API-Programme werden beim Start von GoldEd ebenfalls gestartet.

Mit einem OK geht das auch nachträglich und es erscheint eine Iconleiste, die in der Datei »golded:api/dock/dock.prefs« definiert ist. Von oben nach unten enthält sie folgende Funktionen: aktuelles Fenster einfrieren, aktuelles Fenster mit eingefrorenem tauschen, eingefrorenes Fenster zurückholen, Projektrequester öffnen, Sprungliste für Funktionen öffnen, Layouteinstellungen ändern, Block ausschneiden und ins Clipboard, aus Clipboard einfügen, Textblock rechtsbündig und Textblock in Blocksatz.

All das muß aber nicht so bleiben: Das Programm »Dock« hat dem GoldEd zwei ARexx-Kommandos hinzugefügt, Add und Dock. Mit ersterem können Sie der Iconleiste Einträge hinzufügen, mit letzterem das Aussehen und die Position auf dem Bildschirm festlegen. Dock kennt folgende Parameter:

X/N – X-Koordinate des Fensters

Y/N – Y-Koordinate des Fensters

HORIZONTAL/S – Wenn gesetzt, werden die Einträge nebeneinander angeordnet, ansonsten untereinander.

COLUMNS/N – Zahl der Spalten.

Bei »Add« ist folgendes möglich:

COMMAND/K/A – Der Befehl, der bei Anwahl des Icons ausgeführt werden soll. Ein %s innerhalb des Befehls wird durch den Namen des GoldEd-ARexx-Ports ersetzt.

AREXX/S – Es handelt sich um einen ARexx-Befehl. Da das angegebene ARexx-Kommando nicht von GoldEd selbst gestartet wird, müssen Sie mit »Address« zuallererst den Namen des ARexx-Ports angeben, den Sie mit dem Befehl behelligen möchten. Dieser heißt »golded.X«, wobei »X« die lfd. Nummer des gestarteten GoldEd ist. Für den von GoldEd setzen Sie hier »%s« ein, prinzipiell funktioniert natürlich auch jeder andere. Weitere Befehle schließen Sie hinter einem Semikolon, mit dem in ARexx einzelne Befehle voneinander getrennt werden, an. Sie können also auch hier Befehlsketten einstellen. Der ganze Spaß muß zudem noch in Hochkommata gesetzt werden, damit ARexx sich nicht an den Leerzeichen verschluckt und dann nochmal in Anführungszeichen, um Dock zufriedenzustellen. Ohnehin ist auch hier wie bei Shell-Kommandos darauf zu achten, daß Parameter, die Leerzeichen enthalten, in Anführungszeichen gesetzt werden.

EXEC/S – Shell-Kommando.

DIR/K – Aktuelles DOS-Verzeichnes während der Abarbeitung des Befehls.

OUTPUT/K – Ausgabedatei

ICON/K/A – Name der Icondatei (IFF-Datei), die in der Leiste angezeigt werden soll.

Als Vorlage können Sie selbstverständlich die Datei dock.prefs nehmen und abändern.

Die geschilderten Funktionen konnten Ihnen natürlich nur einen Einstieg bieten. Durch weiteres Ausprobieren werden Sie die Optionsvielfalt erst richtig kennen und schätzen lernen. Gerade bei einem Konfig-Wunder wie GoldEd gilt »Man lernt nie aus«. *rk*

Shell-Parameter

Parameter	Funktion
SCREEN/K	Name eines Public-Screens, auf dem sich die Fenster des Editors öffnen sollen.
CONFIG/K	Name der Standard-Konfigurationsdatei, wenn nicht GoldEd:config/GoldEd.prefs geladen werden soll.
STICKY/S	Der Editor koppelt sich nicht von dem (Shell-) Prozeß ab, von dem er gestartet wurde. Gilt nur für den Schnellstarter, der Editor selbst macht das ohnehin nicht.
HIDE/S	Es wird kein Fenster geöffnet, sondern sofort in den Wartezustand im Hintergrund getreten.

PD-Software: Neues aus dem Aminet

Einblicke

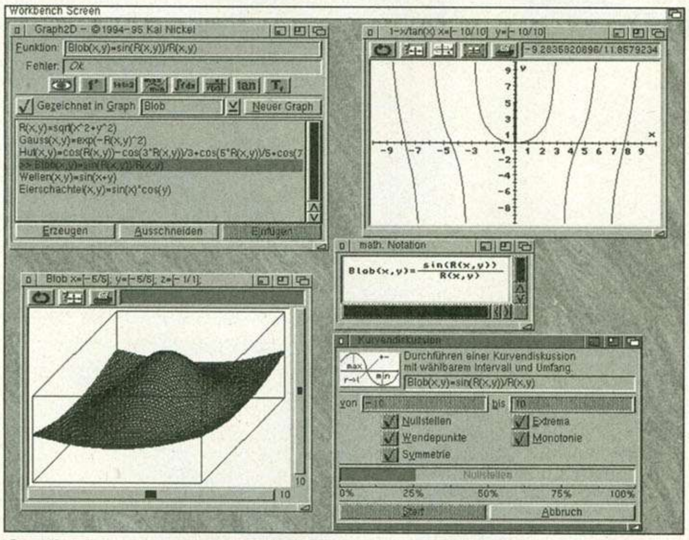
Das Aminet ist der wichtigste Verteiler von Amiga-PD-Software. Wir berichten an dieser Stelle regelmäßig über die interessantesten Programme und neuen Versionen des letzten Monats.

Von Uwe Röhm

Willkommen in der wunderbaren Welt der Public-Domain-Software. Wieder einmal brach das Aminet alle Rekorde, als es diesen Monat den Umfang von über 1500 Dateien mit mehr als 2.5 GigaByte erreichte. Zum einen ist das auf das ständige Einsortieren anderer Archive, aktuell speziell im Bereich Musik-Module, zurückzuführen. Zum anderen bilden Neuveröffentlichungen von Software einen Schwerpunkt. Alle hier vorgestellten Programme laufen übrigens ab Amiga-OS 2.04, die meisten entfalten ihre volle Funktionspracht sogar erst mit Amiga-OS 3.0 oder höher.

Graph2D 2.40 von Kai Nickel ist ein mit Funktionen und Einstellmöglichkeiten reichhaltig ausgestatteter Funktionsplotter. Die Oberfläche benötigt MUI und ist entsprechend flexibel und attraktiv. Graph2D beschränkt sich nicht nur aufs zweidimensionale Plotten von Funktionen, wie der Name vermuten lassen könnte. Vielmehr sind auch dreidimensionale Plots oder gar SIRDS (Magic 3-D-Bilder), Wertetabellen, Kurvendiskussionen und eine übersichtliche Formeldarstellung als mathematische Notation im Angebot. Sogar symbolisches Ableiten oder Integrieren und eine Taylorreihenentwicklung sind möglich. Es können beliebig viele Arbeitsfenster gleichzeitig geöffnet werden. Jedes ist stark konfigurierbar. Plots können als IFF-Grafiken gespeichert werden. Eine deutsche Online-Hilfe und Dokumentation, die Nutzung der »Locale-Library« und des Installers runden den sehr guten Eindruck von Graph2D ab.

Verzeichnis: misc/math; Shareware



Grafisch und numerisch: Graph2D, ein Funktionsplotter der Spitzenklasse, macht Mathematik zum Erlebnis

MegaEd 1.10, das Programm des Monats im Januar, erschien jetzt im Aminet in nochmals erweiterter Form. Dieser Editor, geschrieben von Markus Junginger, gefällt durch eine ganze Reihe guter Fähigkeiten und sein gelungenes Äußeres. So bietet MegaEd neben den üblichen Standardoperationen auch Falten, Undo/Redo für die aktuelle Zeile und eine Online-Hilfe, sowohl per AmigaGuide als auch Maxons Hot-Help Library. Vor allem für Programmierer sind die Makefile-Verwaltung und das automatische Anspringen von Fehlerstellen interessant. Dies ist derzeit im Zusammenspiel mit Maxon C, Aztec C und DevPac Assembler möglich, eine Anpassung an SAS/C fehlt. Der Editor läßt sich vollständig konfigurieren, einschließlich der Menü-, Tastatur-, und Quick-Gadgetbelegung. Eigentlich fehlt nur noch eine ARexx-Schnittstelle. Wie für ein deutsches Programm zu erwarten, ist sowohl die Bedienoberfläche als auch die Dokumentation deutsch.

Verzeichnis: text/edit; Public Domain

RIPGRAPH 0.91 ist ein Editor zum Zeichnen speziell von RIPScript-Grafiken, die von modernen Mailboxen für grafische interaktive Oberflächen benutzt werden. Dazu werden nicht die ganzen Bilder, sondern nur Zeichenbefehle, Koordinaten und höchstens kleine Icons, die dann lokal gespeichert werden, per Modem übertragen. Dazu können auch Eingabefelder und Gadgets definiert werden, die eine Bedienoberfläche erst ausmachen. All dies kann mit dem Zeicheneditor von Autor Michael Nelson komfortabel definiert, nachträglich verändert und gruppiert werden. Selbst ein Undo und eine Lupenfunktion fehlen nicht. Allerdings nutzt die Zeichenfläche Grafikkarten nicht voll aus und einige Funktionen sind entweder noch nicht implementiert oder in der unregistrierten Version gesperrt. Die Dokumentation ist außerdem knapp und in Englisch.

Verzeichnis: comm/bbs; Shareware

FileMaster 3.0 ist eine neue, komplett überarbeitete Version des Dateimanagers von Toni Wilen. Das Arbeitsprinzip ist bewährt: zwei Verzeichnislisten nebeneinander, dazwischen eine Funktionsleiste mit mannigfaltigen Operationen zum Kopieren, Anzeigen und Manipulieren von Dateien und Daten. Wie inzwischen üblich, sind Layout, Screenmode und Größe des Fensters sowie die gesamte Gadget- und Tastaturbelegung frei konfigurierbar, löblicherweise sogar komplett im Programm über verschiedene Einstellfenster. Dabei sind alle Fenster fontsensitiv und mit Tastaturkürzeln versehen und auch der Betrieb auf der Workbench und mit Grafikkarten bereitet keine Probleme. Interessant ist, daß FileMaster seine Operationen asynchron ausführt, wobei man diesen noch verschiedene Prioritäten geben kann. Einige Formate können direkt aus dem Programm heraus angezeigt werden. Dazu gehören Text, IFF-Bilder und Samples, Icons und unter Amiga-OS 3.0 auch JPEG-Bilder. Die aktuelle Version (noch im Beta-Stadium) ist nur mit knapper englischer Dokumentation versehen.

Verzeichnis: util/dir; Shareware

FLM 2.1 hat Denis Unger seinen »Foreign Language Master« getauft. Dies ist ein Fremdsprachenprogramm, das Wörterbuch, Thesaurus und Vokabeltrainer in sich vereint. In der unregistrierten Version sind nur kleinere Wortschätze in Deutsch und Englisch enthalten, die in der Vollversion umfangreicher und durch weitere Sprachen ergänzt sein sollen. FLM bietet auch eine ARexx-Schnittstelle. Programm, Online-Hilfe und Dokumentation sind deutsch.

Verzeichnis: misc/misc; Shareware

Neue Versionen

Programm	Programmart	Verzeichnis
AmigaElm 624	UUCP Mailreader	comm/mail
Barfly 1.22	Assembler-Paket	dev/asm
csh 5.42	Shell	util/shell
CyberGfx 40.46	Grafikkartentreiber	gfx/board
DeliTracker 2.14	Module-Player	mus/play
DFA 2.25	Adressenverwaltung	biz/dbase
D.A.S. Player 3.5b	Module Player	mus/play
Dust 2.0	Imagine Morph-Paket	gfx/3d
ImageDesk 1.5	Bilder-Katalogisierer	gfx/misc
KingFisher 2.9	PD-Serien-Datenbank	biz/dbase
MathScript 2.0	Formeleditor	misc/math
MRBackup 2.20	Backup-Programm	disk/bakup
RO 1.02	Dateimanager	util/dir
Scout 2.2	System Monitor	util/moni
VirusChecker 6.54	Anti-Virus-Programm	util/virus
VirusScanner 2.4	Anti-Virus-Programm	util/virus
VirusWorkshop 4.8	Anti-Virus-Programm	util/virus
VT 2.71	Anti Virus Programm	util/virus
VZ II 1.16	Anti-Virus-Programm	util/virus
VisualArts 2.2	GUI-Builder	dev/gui

PD-Materialserien

Daten ohne Ende

Wenn von PD-Serien die Rede ist, werden die meisten wohl automatisch an Klassiker wie »Fish«, »German« oder »Time« denken. Es gibt aber auch andere Serien, die einen Blick wert sind.

von Matthias Fenzke

Größtenteils unbekannt ist, daß unzählige Serien existieren, die überhaupt keine Programme verbreiten und doch gerade deswegen sehr nützlich sind: wie die drei folgenden Material- oder Datenserien.

Ganz gleich, ob Sie sich als Programmierer, als Musiker oder als Grafiker betätigen, in der Regel werden die Programme, mit denen Sie gewöhnlich arbeiten, zur Fertigstellung Ihres Spezial-Projekts nicht ausreichen. Denn was dem einen seine Libraries sind, sind dem anderen seine Samples beziehungsweise Raytracing-Objekte – jene Zusatzdaten eben, die einer Arbeit oft erst den letzten Schliff geben oder sogar die Grundlage bilden. Um sie einer breiten Öffentlichkeit zugänglich zu machen, existieren schon lange Materialserien, die sich auf ein Themengebiet spezialisiert haben; es gibt fast nichts, was es nicht gibt. Neben den genannten Libraries, Samples und Raytracing-Objekten können Sie beispielsweise Druckerfonts für das Satzsystem TEX, neue Schriften, Grafiken und Cliparts für Ihr DTP-Programm oder ganz einfach Unmengen von Piktogrammen bekommen. Das gilt ebenso für Animationen und Demos, Quellcodes und vieles mehr. Wir mußten uns hier notwendigerweise auf einen winzigen Ausschnitt beschränken. Für mehr konstatieren Sie einfach den PD-Händler Ihres Vertrauens. Ebenso kann für Modembesitzer auch eine Reise durch Datennetze und Mailboxen sehr ertragreich sein.

Übrigens funktioniert das Prinzip mit den Materialserien in beiden Richtungen. Sie müssen nicht unbedingt Programmierer sein, um eigene Werke zu veröffentlichen. Warum machen Sie nicht Ihre handgezeichneten Piktogramme, Ihre Sammlung von Samples mit Brunftschreien des heimischen Rotwildes oder Ihre extra für Weihnachten entwickelten Layoutmasken einer breiten Öffentlichkeit zugänglich? Sie werden damit sicherlich nicht reich – in der Regel wird für Daten dieser Art keine Gebühr erhoben – aber vielleicht können Sie dem einen oder anderen Benutzer ja weiterhelfen und sich so für die vielen Vorteile revanchieren, die Sie bislang durch PD-Software hatten. *ww*



Ölwechsel: Roboter werden mit der Zeit menschlicher und haben auch Bedürfnisse



Alle Neune: Das hat der Amiga nun davon, daß die verfügbaren Raytracing-Programme so realistische Bilder berechnen

Fred's Traces

Fred's Traces ist eine Serie, die sich voll und ganz dem Thema Raytracing verschrieben hat. Interessierte erhalten auf den inzwischen knapp 50 Disketten massenweise Bilder und Animationen, die zum Großteil mit »Reflections« und dem »Reflections Animator« erstellt wurden.

Wer diese Programme selber einsetzt, findet außerdem regelmäßig Objekte und Szenen für den Eigengebrauch.

Fred's Traces Disk 47

Enthält die Animation »Uhr« mit einer Länge von rund 720 KByte. **Raytracing/Animation**

Fred's Traces Disk 48

Neben der Animation »Explode Enterprise« mit einer Länge von rund 230 KByte sind fünf Grafiken im JPEG-Format enthalten. **Raytracing/Animation und Grafiken**

Fred's Traces Disk 49

Sechs Objekte für »Reflections« (Raumfahrzeuge und eine Straßenbahn) sowie je zwei JPEG- und IFF-Grafiken. **Raytracing/Objekte und Grafiken**

Mirsoft Soundmodule

Die von Mirsoft erstellte Serie enthält ausschließlich Soundmodule, die zur bestmöglichen Ausnutzung des Diskettenplatzes mit dem PowerPacker komprimiert wurden. Wird direkt von der Diskette gebootet, so erscheint das Abspielprogramm »DarkPlay« zum einfachen Anhören der Stücke.

Mirsoft ST 300

Fünf Soundmodule (»Pardeytime«, »Syntestix«, »XTC-Part1«, »XTC-Part2« und »XTC-Part3«) und der MOD-Player »DarkPlay«. **Sound/Module**

Mirsoft ST 301

Drei Soundmodule (»Overthrow«, »The Confession Bass« und »The Banaenchie Rap«) sowie der MOD-Player »DarkPlay«. **Sound/Module**

Mirsoft ST 302

Vier Soundmodule (»Paradise«, »Sanne II«, »Speed Storm« und »T.B.Rap-Intro«) nebst MOD-Player »DarkPlay«. **Sound/Module**

Nordlicht-Grafik und -Musik

Die Nordlicht-Serie besteht aus mehreren unterschiedlichen Gruppen, die zusammen alle wichtigen Software-Themenbereiche abdecken. So existieren neben den hier vorgestellten unter anderem auch die Gruppen »Nordlicht-Anwender« mit Anwendungsprogrammen, »Nordlicht-Demos« und »Nordlicht 1200« mit Applikationen, die auch auf dem Amiga 1200 problemlos laufen.

Nordlicht-Grafik 39

Insgesamt 14 Grafiken von Martin Thron, die automatisch angezeigt werden, wenn man von der Diskette bootet. **Grafik/Bilder**

Nordlicht-Grafik 40

Die Fortsetzung von Disk 39 mit 13 weiteren Grafiken. **Grafik/Bilder**

Nordlicht-Musik 98

Drei Soundmodule (»Human Invasion«, »Human Target« und »Mysteresis«). **Sound/Module**

Nordlicht-Musik 99

Weitere drei Soundmodule (»Get Down Em 3«, »Go Far« und »Nice Wet and Mean«). **Sound/Module**

Nordlicht-Musik 100

Insgesamt 16 Soundmodule (»Anthrox«, »Arcadian«, »Beams of Light«, »Goodoleblues1«, »Kellogs«, »Magic Wand«, »Meddlealta«, »Menumusic«, »Oasis«, »Orientalgirl«, »Patzga«, »Photographic«, »Prelude«, »Pretend«, »Zepeline« und »Zlask«), die über die grafische »Nordlicht Musicbox« komfortabel abgespielt werden können. **Sound/Module**

Quelle: A.P.S. -electronic-, Sonnenborstel 31, 31634 Steimbke, Tel.: (0 50 26) 17 00, Fax: (0 50 26) 16 15



SPORT 30.8. Formel 1 in Hockenheim **LIFESTYLE** 25.8. Claudia Schiffer: Neue Karriere mit 25 **KUNST&KULTUR** 22.6.-26.8. Rolling Stones auf Deutschland-Tournee **BUSINESS** 4.7. Ein Jahr vor Atlanta: der Herr der olympischen Ringe **MODE** 4.8.-6.8. Herren-Modewoche Köln **AUTO** 27.8. Eine Rakete namens BMW Alpina **FUN&FITNESS** 21.7. Zum Sommeranfang die Trendsportarten **REISE** 1.8. Warum es jetzt in der Karibik am schönsten ist **TRENDS** Der neue Mut zum Hut · Kulinarische Highlights an der Autobahn

Diese und weitere 99 Top-Termine und Top-Ereignisse im Juli und im August. Dazu jede Menge People und Stories. Wer wissen will, was wann, wo los ist, braucht NEW MAGAZIN, den neuen Trendguide für den Mann.

Am 21.6. am Kiosk.

Wer gerne spielt, kann schnell eine Menge Geld loswerden. Gut, daß es in der Serie »German Games« Spiele gibt, für die man fast nichts bezahlen muß.

PD-Serie: German-Games 22–31

Man spielt Deutsch

von Christian Krenner

Immer wieder wird auf PD-Spieleserien eindrucksvoll demonstriert, daß auch Billigware von guter Qualität sein kann. Neben kostenlosen Freeware-Spielen finden sich einige Shareware-Games auf den Disketten, für die nur ein geringer Obulus zu entrichten ist. So kann man diese Spiele ausgiebig testen, bevor man sich zum Kauf entscheidet. Die Disketten sind bootfähig und in gewohnter »German«-Qualität, so daß man auch gleich loslegen kann. *rk*

German-Games 22

MasterBlaster
»MasterBlaster« ist ein »Dynablasters«-Clone. Ziel des Spiels: In einem Labyrinth müssen bis zu fünf Spieler (bei Einsatz eines Multi-Player-Adapters) versuchen, durch geschicktes Legen von Bomben den Gegner in die Luft zu jagen. Dies ist nicht einfach, da die Bomben einen bestimmten Wirkungsradius haben und nicht sofort explodieren. So kann man sich leicht selbst eine Falle stellen. Das Spiel enthält eine Reihe von Extras, die Zusatzfähigkeiten und damit einen Vorteil gegenüber dem Rest der Spieler bringen. Zudem gibt es einen Shop, in dem solche Extras gekauft werden können.
✧ *V1.01; Freeware; Autor: Alexander Ivanof*
Action/Dynablasters-like

SuperEarthDefense
»SuperEarthDefense« ist eine Neuauflage von »Space Invaders«, einem der ältesten Ballerspiele für Homecomputer. Ziel ist es, mit einer am unteren Bildschirmrand bewegbaren Kanone von oben herabschwirrende Aliens abzuschießen, bevor diese den Boden erreichen. ✧ *V1.5; ab OS 1.2; Freeware; Autor: Ingo Devooght* **Action/Shoot-Em-Up**

German-Games 23

Statistic Monopoly
»Statistic Monopoly« ist eine gelungene Umsetzung des bekannten Brettspiels. Statistic Monopoly bekommt seinen besonderen Reiz durch zahlreiche ungewöhnliche Zusatzfunktionen, die Statistiken über den Spielverlauf in verschiedensten grafischen Darstellungen ermöglichen. ✧ *V1.0; ab OS 1.3; Freeware; Autor: Mathew Wilson*
Brettspiel/Monopoly

German-Games 24

Chaneques Disk 1
Wer sein Herz bereits an die »Lemminge« verloren hat, den erwartet hier ein süchtig machendes Spiel. Das Spielprinzip ist dabei ähnlich wie bei den putzigen, kommerziellen Vorgängern: Drei niedliche Spielfiguren müssen durch Levels voller Hindernisse und Fallen gelotst werden. Im Gegensatz zu den Lemmingen laufen diese aber nicht stur geradeaus, sondern können vom Spieler gesteuert werden.
Dafür haben sie aber eine richtige Aufgabe und müssen verschiedene Dinge zu einem Ausgang schieben. Der erste der drei kann mit seinem großen Bohrer Hindernisse durchlöchern. Der zweite kann klettern und der letzte Brücken bauen. Auch bei »Chaneques« wird gegen die Zeit gespielt. Nach jedem Level erhält der Spieler ein Paßwort, um nicht jedesmal wieder ganz von vorne beginnen zu müssen. Grafik und Sound sind Lemmings-ähnlich und von sehr guter Qualität.
✧ *ab OS 2.0; Freeware; Autoren: Ramses u. Tonatiuh Moreno, Efren Jimenez*
Knobeln/Lemmings-like

German-Games 25

Chaneques Disk 2
Auf der German-Games Disk 25 befindet sich der zweite Teil des Knüllerspiels »Chaneques«.
Knobeln/Lemmings-like

German-Games 26

Outpost
Beim Durchqueren eines Raumsektors trifft der Spieler auf unerwartete Probleme: Feindliche Raumschiffe und Asteroidenfelder müssen in einer grafisch toll gemachten 3D-Flugsequenz überwunden werden. Und auch in einer Raumstation, in der der Spieler Zuflucht sucht, wird er angegriffen und zu einem Zweikampf mit einem Lichtschwert herausgefordert. Outpost ist Shareware; die Version auf dieser Diskette bietet lediglich spielbare Action-Sequenzen eines größeren Spiels, das auch Strategieelemente enthält. ✧ *ab OS 1.3; Shareware; Autoren: Ola Zandelin u. Robert Hennings* **Action/Weltraum**

German-Games 27

Creepy Crawley
Die Spinne »Crawley« lauert in ihrem riesigen Spinnennetz auf Beute. Unter Zeitdruck muß sie versuchen, so schnell wie möglich die fetten Brummer zu schnappen, die über ihr Spinnennetz fliegen. Doch diese lassen sich nicht alle einfach so fressen, sondern schießen teilweise mit Giftkügelchen, die Crawley kurze Zeit außer Gefecht setzen. Crawley kommt in den nächsten Level, wenn sie zehn Fliegen geschnappt hat.
✧ *ab OS 1.3; Freeware; Autor: Frank C. Dudley*
Action/Geschicklichkeit

Popcorn
Heldin des Spiels ist »Jill«, die Weltraum-Amazone. Gestrandet auf einem einsamen Planeten muß sie für ihre Popcorn-angetriebene Rakete für Nachschub sorgen. Popcorn gibt es auf diesem Planeten zwar mehr als genug, doch lauern dort auch böse Kreaturen, die Jill das Leben schwer machen und denen sie besser aus dem Weg geht. Zu allem Übel darf sich Jill aber keine Zeit lassen, denn das Popcorn wird heiß und explodiert schließlich. ✧ *ab OS 1.3; Freeware; Autor: Martin Rebas* **Action/Geschicklichkeit**

NineMen
Aus dem fernen Ontario in Kanada kommt eine schöne Umsetzung des Spiels »Mühle«. Es läßt sich gegen den Computer oder auch zu zweit spielen. Der Sinn ist gleich der Brettvariante: Auf dem Spielfeld müssen neun Steine so angeordnet werden, daß drei in einer Reihe liegen. Gelingt dies einem Spieler, darf er einen Stein des Gegners entfernen. ✧ *ab OS 1.3; Shareware; Autor: Alvin Penner* **Brettspiel/Mühle**

German-Games 28

Kettenreaktion
Gute Strategiespiele haben meist eine einfache Idee, die trotzdem nach kurzer Einspielphase stundenlang vor den Bildschirm fesseln kann. »Kettenreaktion« liegt solch ein einfaches Prinzip zugrunde: Auf einem in Kästchen unterteilten Spielfeld legen alle Spieler (max. vier) abwechselnd Steine ab. Befinden sich in einem Kästchen gleich viele Steine wie in einem Nachbarkästchen, explodieren beide. Dadurch können im Spielverlauf beachtliche Kettenreaktionen entstehen. Der Spieler, der eine solche ausgelöst hat, darf alle explodierenden Steine behalten. Sieger ist, wer zuletzt alle Steine besitzt. ✧ *V2.0; ab OS 1.3; Shareware; Autor: Carsten Herrmann* **Brettspiel/Strategie**

German-Games 29

Helix
Wieder einmal sind es böse Außerirdische, die den Spieler in Atem halten. Doch diesmal sind sie bereits bis zur Erde vorgedrungen. Letzte Rettung ist der Spielheld, der mit seinem Hubschrauber versuchen muß, die Aliens zu stoppen. Das Spiel zeigt das Szenario aus der Vogelperspektive. Der Helikopter kann auf dem Spielfeld bewegt und um seine eigene Achse gedreht werden, um die Aliens abzuschießen. ✧ *ab OS 2.0; Shareware; Autor: Michael Mazur* **Action/Shoot-Em-Up**

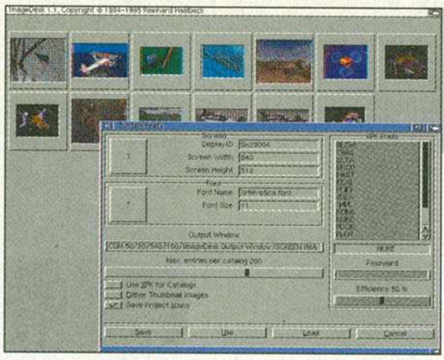
German-Games 30

Walls
»Double Battle« ist eine der vielen »BreakOut«-Varianten. Es geht zu, wie beim Original: Mit einem am unteren Bildschirmrand bewegbaren Schläger und einem Ball müssen Steine aus einem Block herausgeschossen werden. Dabei können sich Extras von diesen Steinen lösen, die mit dem Schläger eingesammelt werden und dem Spieler Zusatzfähigkeiten verleihen, teilweise aber auch mit Vorsicht zu genießen sind. Verliert man den Ball ins Nichts unter dem Schläger, ist die Spielkugel verloren. ✧ *ab OS 1.3; Giftware; Autoren: Jan Haas, Dennis Pauler u.a.*
Action/Breakout-Clone

German-Games 31

Double Battle
Und noch ein »Breakout«-Clone. Diesmal treten jedoch gleich zwei Spieler (wobei einer auch vom Computer übernommen werden kann) gleichzeitig an, was völlig neue Ideen ins Spiel bringt. Man spielt in der Horizontalen, die abzuschießenden Steine befinden sich in einem Block zwischen den beiden Spielern. Ziel ist es, einerseits diesen Block abzubauen, indem Steine herausgeschossen werden und andererseits die Kugel geschickt am Gegner vorbei ins Nichts zu manövrieren, damit dieser einen Schläger verliert. Natürlich gibt es auch bei »Double Battle« einiges an Extras und Überraschungen. ✧ *ab OS 1.3; Shareware; Autor: Ralf Buchtmann* **Action/Breakout-Clone**

Rhein-Main-Soft, Postfach 2167, 61411 Oberursel,
Tel. (0 61 71) 58 10 00, Fax. (0 61 71) 58 10 01



Konfiguration:
Betriebssystem: ab OS 3.0
Amiga-Modelle: Alle
Zusatz-Hardware: Keine

Autor: Reinhard Haslbeck
Registrierung: 30 Mark bei Reinhard Haslbeck
Serie: German 420
Vertrieb: Rhein-Main-Soft, Postfach 2167, 61411 Oberursel, Tel. (0 61 71) 58 10 00, Fax: (0 61 71) 58 10 01

Bilderverwaltung: ImageDesk V1.1

Vernissage

Auf einem Computer mit tollen Grafikfähigkeiten läuft schon einmal das Bilderverzeichnis über. »ImageDesk« ist eine Bilderverwaltung, die dennoch Überblick schafft. Auch CDs mit Bildersammlungen lassen sich bequem und übersichtlich verwalten.

ImageDesk legt für die zu verwaltenden Bilder Katalogdateien an. Jede davon enthält für jedes Bild ein »Thumbnail-Objekt«, das aus einer Miniausführung des Originalbildes in Daumennagelgröße besteht, sowie aus zusätzlichen Informationen zum Bild selbst. Katalogdateien lassen sich gepackt speichern. Dazu muß allerdings das XPK-Paket installiert sein. Das Programm liegt in einer Version für 68000- sowie 68030-Prozessoren vor. Die Benutzeroberfläche gibt sich styleguide-konform.

Um eine Bilddatenbank anzulegen, wird ein Verzeichnis nach Bilddateien durchsucht. ImageDesk erkennt einige Bildformate automatisch und kann diese verarbeiten: IFF-ILBM (inkl. HAM, HAM8, EHB und DEEP), GIF, JPEG, PCX, BMP, PCD, PNM und Targa. Für jedes Format sind im Programm zwei Anzeiger integriert, die auf die Namen »internal window« und »internal Picasso« hören; letzterer ist für die gleichnamige Grafikkarte bestimmt. Auf Wunsch lassen sich aber auch externe Bildanzeiger bestimmen. Einzelne Bilder oder Bilderserien können nachträglich hinzugefügt, gelöscht oder angezeigt werden.

Fazit: ImageDesk gibt sich beim Verwalten von Bildern aller Art recht flexibel und schnell. Durch die vielen Bildformate, die vom Programm unterstützt werden, eignet es sich auch für ausgefallene Sammlungen. *Christian Krenner/rk*

Kopierprogramm: SmartCopy V1.3

Platz da!

Autor: Rask I. Lambertsen
Registrierung: Freeware
Serie: German 430
Vertrieb: Rhein-Main-Soft, Postfach 2167, 61411 Oberursel, Tel. (0 61 71) 58 10 00, Fax: (0 61 71) 58 10 01

Konfiguration:
Betriebssystem: ab OS 2.0
Amiga-Modelle: Alle
Zusatz-Hardware: Keine



»SmartCopy« behauptet von sich, ein »schlaues Kopierprogramm« zu sein. Und tatsächlich bietet es die Fähigkeit, durch einen intelligenten Algorithmus die zu kopierenden Dateien möglichst günstig auf die Zieldatenträger zu verteilen.

SmartCopy eignet sich also vorzüglich dazu, größere Datenbestände von einem großen Massenspeicher, beispielsweise einer Festplatte, auf kleinere, wie Disketten, Wechselplatten oder MOs, zu verteilen. Das Programm bietet eine Benutzeroberfläche, die es erlaubt, die zu kopierenden Dateien komfortabel auszuwählen. Diese Dateien dürfen sich auch auf verschiedenen Datenträgern und in unterschiedlichen Verzeichnissen befinden.

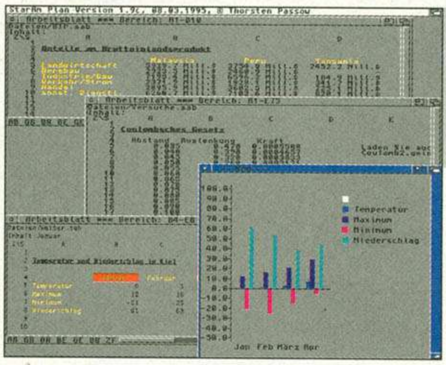
Vor Kopierbeginn benötigt SmartCopy noch Angaben zum Zielmedium. Dazu werden das entsprechende Device oder auf Wunsch auch mehrere ausgewählt. Dann kann die Berechnung des noch verfügbaren Speichers auf dem Datenträger exakter erfolgen. Abschalten läßt sich diese Berechnung natürlich auch.

Jede Datei wird, nachdem sie erfolgreich kopiert wurde, deselektiert. Datum, Kommentar und Schutzbits werden mitkopiert. Auf Wunsch kann SmartCopy Dateien auch verschieben, oder sogar löschen – mit dem Effekt, daß die Originaldateien anschließend nicht mehr vorhanden sind. Ist ein Zieldatenträger voll, wird automatisch ein neuer verlangt.

Fazit: SmartCopy erleichtert das geschickte Verteilen von Dateien auf kleinere Datenträger. Durch die einfache Bedienung und die flexiblen Optionen kann das Programm sogar als einfaches Backupprogramm eingesetzt werden. *Christian Krenner/rk*

Tabellen: StarAm Plan V1.9

Exzellent



Konfiguration:
Betriebssystem: ab OS 2.0
Amiga-Modelle: Alle
Zusatz-Hardware: Keine

Autor: Thorsten Passow
Registrierung: 20 Mark bei Thorsten Passow
Serie: Time 391
Vertrieb: A.P.S. -electronic-, Sonnenborstel 31, 31634 Steimbke, Tel. (0 50 26) 17 00, Fax: (0 50 26) 16 15

Der PD-Markt für den Amiga war schon immer für Überraschungen gut. Eine solche stellt zweifelsohne die Tabellenkalkulation »StarAm Plan« dar, die sich nicht vor kommerzieller Konkurrenz zu verstecken braucht.

Der Funktionsumfang von StarAm Plan ist zu groß, als daß er sich auf einer Viertelseite unterbringen ließe. Einige stichpunktartige Highlights müssen deshalb genügen. StarAm Plan bietet insgesamt 147 Befehle. Mehrere Arbeitsblätter lassen sich gleichzeitig bearbeiten und verwalten. Allein zur Bearbeitung des Arbeitsblattes stellt StarAm Plan 35 Funktionen zur Verfügung, die das Verschieben, Vervielfältigen oder Verändern von Zellen sowie deren Format, Wert oder Formeln erlauben. Farbe, Stil, Ausrichtung und Rundung von Zellinhalten kann frei gewählt werden. Zellen lassen sich schreib- oder leseschützen. Das Programm rechnet auf 16 Nachkommastellen genau und kann jede nur denkbare mathematische Formel verarbeiten. Dazu bietet es 118 verschiedene Funktionen, die sich in 14 Anwendungsgebiete aufgliedern. Export- und Importfunktionen gibt's ebenfalls.

Die verarbeiteten Daten können in 23 verschiedenen Diagrammarten dargestellt werden. Dazu gehören auch dreidimensionale Diagrammtypen. Diese können wiederum durch Stilmittel und Auswertungshilfen optimiert werden.

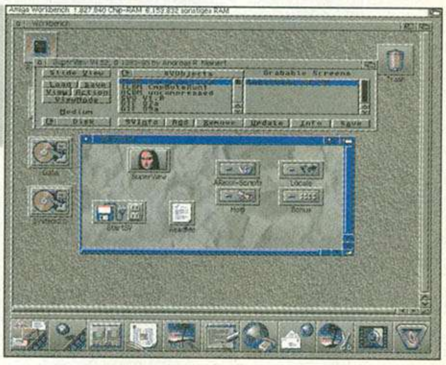
Fazit: Mit StarAm Plan wird der Amiga-PD-Markt um eine leistungsfähige Tabellenkalkulation bereichert. Leider ist das Programm in der aktuellen Version noch recht absturzfreudig. *Christian Krenner/rk*

Grafikanzeiger: SuperView V4.52

Grafisch talentiert

Autor: Ralf Kleinert
Registrierung: 30 Mark bei Ralf Kleinert
Serie: Time 386
Vertrieb: A.P.S. -electronic-, Sonnenborstel 31, 31634 Steimbke, Tel. (0 50 26) 17 00, Fax: (0 50 26) 16 15

Konfiguration:
Betriebssystem: ab OS 2.0
Amiga-Modelle: Alle
Zusatz-Hardware: Keine



Zwischen den Bildanzeigern gibt es teilweise sehr große Unterschiede. Vom einfachen, formatspezifischen Viewer bis hin zum universellen Anzeiger mit Diashow-Funktion und vielen darstellbaren Formaten gibt es viele Vertreter dieser Programmgattung. »SuperView« möchte zu letzteren gezählt werden und bietet zusätzlich sogar noch einfache Bildbearbeitungsfunktionen.

»SuperView« besticht durch seinen modularen Aufbau. Das Programm kennt eine Vielzahl von »Interfaces«, über die es bedient werden kann. Dazu gehört ein Kommandozeileninterface ebenso wie ein ARexx-Port oder eine grafische Benutzeroberfläche. Das Programm kann als Commodity arbeiten und auf Wunsch ein AppWindow, AppIcon oder einen App-Menu-Eintrag besitzen.

SuperView kennt sehr viele Bildformate. Jedes Format wird durch ein »SVObject« verwaltet. Das erlaubt eine flexible Erweiterbarkeit des Programms. Zur Grundausstattung gehören die Formate IFF-ILBM/ACBM, PCX, GIF, BMP, JPEG, TIFF, FBM, IMG, WPG, MAC, C64 (Koala, Doodle), Targa, Pictor/PCPaint, SunRaster, IFF-YUVN, Windows-Icon und SVO. Wem das nicht genügt, der kann zusätzlich ab OS 3.0 Datatypes einbinden. Daß das Programm lokalisiert ist, alle Features des Amiga-OS bis hin zur Version 3.1 unterstützt und eine AmigaGuide-Hilfe enthält, ist angesichts des großen Funktionsumfanges klar. Das Programm kann zudem als Screengrabber eingesetzt werden und bietet über die »SVOperators« eine erweiterbare Reihe von Bildbearbeitungsfunktionen an. SuperView kann Grafiken nicht nur aus Dateien, sondern auch einen Ausdruck des angezeigten Bildes anfertigen.

Fazit: SuperView ist ein sehr leistungsfähiger Bildanzeiger und eine echte Konkurrenz zum Allrounder »ViewTek«. *Christian Krenner/rk*

GEBALLTE LADUNG!



- → über 50 Programme im Test und auf CD
- → 15 Workshops inklusive Programme auf CD
- → 15 tolle Spiele auf CD und im Test
- → UNIX-System auf CD mit großer Installationsanleitung

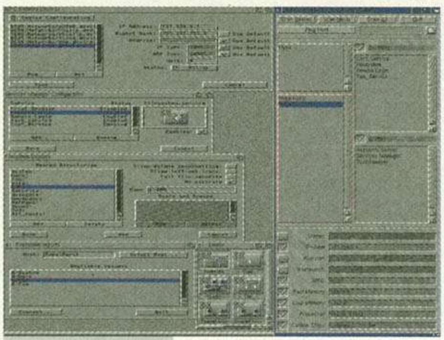
Netzwerk: AmigaLink-Envoy 2.0

Ins Netz gegangen

Schon seit längerem wird die Netzwerk-Hardware »AmigaLink« angeboten. Damit kann man mehrere Amigas über den externen Diskettenlaufwerk-Anschluß verbinden. Man steckt einfach an jeden anzubindenden Amiga den AmigaLink-Stecker, der die Netzwerk-Hardware enthält. Die Stecker werden mittels Koaxialkabel (wie bei Ethernet) untereinander verbunden. Neben Steckern und Kabel werden auch die benötigten Terminatoren mitgeliefert.

Trotz Koaxialkabel läßt sich AmigaLink aber nicht in ein Netzwerk aus PCs oder Macs integrieren. Dazu wird ein Amiga benötigt, der sowohl über AmigaLink als auch Netzwerk-Hardware des PC- oder Mac-Netzes verfügt. AmigaLink ist also eine Amiga-spezifische Lösung. Was liegt näher, als diese mit der Amiga-spezifischen Netzwerk-Software »Envoy« zu testen, die ebenfalls mitgeliefert wird. AmigaLink kann jedoch auch mit jeder Netzwerk-Software betrieben werden, die SANA-II-Treiber unterstützt (somit auch »AmiTCP 4.x« und »AS225« von Commodore).

Das bisher von Commodore angebotene Envoy 1.0 erfuhr in der Version 2.0 durch »IAM« zahlreiche Verbesserungen [1]. Neben allen DOS-Paketen des Amiga-OS 2.0 unterstützt Envoy 2.0 auch Wechselmedien und ist ab AmigaOS 2.1 (oder höher) deutschsprachig. Außerdem wurden viele Fehler beseitigt und die Stabilität im allgemeinen stark verbessert.



Amiga eingeklinkt: Mit AmigaLink kann man mehr als zwei Amigas einfach über den Diskettenanschluß verbinden

Literatur:
[1] David Göhler, Ausgereift, AMIGA-Magazin 5/95, S. 136
Paketpreis: 189 Mark
Weiteres Modul: 89 Mark
Betriebssystem: ab AmigaOS 2.0
Dokumentation: 70 Seiten, deutsch
Anbieter: ABF Electronic GbR, Postfach 40 01 43, 70401 Stuttgart, Tel. (0 71 52) 93 79-04, Fax (0 71 52) 93 79-05

Nach der Installation, die problemlos vonstatten ging, wurde die Geschwindigkeit von AmigaLink getestet. Verbunden wurden ein Amiga 3000 und ein unbeschleunigter Amiga 2000. Der Amiga 3000 hatte dazu die RAM-Disk des Amiga 2000 importiert, um Dateien über AmigaLink zu kopieren. Dabei wurde nur die Zeit zum Übertragen der Daten über AmigaLink gemessen.

Wie erwartet geht die Übertragungsgeschwindigkeit nicht über das von Disketten gewohnte Maß hinaus. Gemessen wurden wenig berauschende 11,2 KByte/s. Dies lag auch nicht an der geringen Rechenleistung des Amiga 2000, da die Datenschaufelei per Floppy-DMA im Amiga geschieht, und die ist im Amiga 3000 und 4000 auch nicht wesentlich schneller. Dafür ist der Rechner nicht lahmgelegt, er kann also während der Datenübertragung fast ungebremst weiterarbeiten.

Vergleicht man die Werte mit denen, die per Vernetzung über Parallelkabel (z.B. mit »Liana« von VillageTronic) zu messen sind, fällt das Ergebnis noch schlechter aus. Trotz unbeschleunigtem Amiga 2000 wurden dabei noch 17,3 KByte/s erzielt. Zwischen zwei schnelleren Rechnern sind mit Liana noch wesentlich höhere Datenraten möglich (bis zu 100 KByte/s mit Schnittstellenkarten). Dies gilt jedoch nicht für AmigaLink.

Fazit: Sollten die parallelen Schnittstellen Ihrer Amigas bereits belegt sein, so ist AmigaLink die passende Lösung zur Steckkarten-losen Vernetzung. Auch kann man mit AmigaLink mehr als nur zwei Rechner verbinden. Wollen Sie allerdings nur zwei Rechner zusammenbringen, bei denen die Schnittstellen frei sind, stellen Liana oder ähnliche Pakete die schnellere und preiswertere Lösung dar.

Ulrich Flegel/dg

Funkuhr: DCF 77

Das Atom im Amiga

Seit 1973 sendet der Sender »DCF 77« der Physikalisch-Technischen Bundesanstalt ein codiertes Zeitsignal. Dieses Signal wird von einer Atomuhr geliefert, das auf dem Zerfall von radioaktiven Elementen eine hochgenaue Zeitbasis liefert. Man geht davon aus, daß diese Uhr in 100 000 Jahren um »1« Sekunde falsch geht. Mit einem entsprechenden Empfänger kann man diese Signale empfangen, decodieren und für einen Computer aufbereiten.

Die Firma OsaMatic aus Zittau hat nun einen solchen Empfänger auch für den Joystick-Port des Amiga angepaßt. Dabei haben sich die Entwickler auch sehr viel Mühe mit der Anpassung und der Funktionalität der Software gemacht.

Zur Auswahl steht die reine Software, die alle notwendigen Programme zur Decodierung der Zeitsignale sowie das Übertragen der Daten an den Amiga enthält. Die Installation erfolgt per Installer-Skript, wobei jeweils eine Version für Workbench 1.2 sowie 2.04 und höher gilt.

Weiterhin sind auf der Diskette ein Testprogramm für den Empfang sowie ein Uhren-Programm enthalten. Einige Text-Dateien geben noch Auskunft über den Aufbau des DCF-77-Signals und über die Anpassung an andere Empfängermodule.

Unterstützt werden alle Module, die ein entsprechendes TTL-Signal liefern, wie z.B. von »Conrad Electronic«. Die entsprechenden Leitungen müssen dann nur noch an den Joystick-Port des Amiga angepaßt werden.

Wer es etwas einfacher haben will, kann auch gleich das ganze Paket kaufen, das neben der Software den anschlußfertigen Empfänger für den sofortigen Einsatz enthält.

In der Funktion konnte die Kombination Software und Empfänger voll überzeugen. Selbst in einem Raum mit mehreren Computern und Monitoren konnte bereits einige Minuten nach der Installation ein komplettes Datenpaket empfangen werden.

Fazit: Wer gerne immer die »richtige« Zeit hat und auch nicht auf die Umschaltung auf Sommer- bzw. Winterzeit achten will, ist mit dem DCF-77-Paket immer »up-to-date«. Der Preis wird der gebotenen Qualität voll gerecht. *abc*



DCF 77: In diesen Bereichen kann das DCF-77-Signal empfangen werden, wobei die Signalstärke immer mehr abnimmt

Preis: DCF-77-Software: 49 Mark, komplett mit Empfänger: 119 Mark
Computer: alle Amiga-Modelle
Dokumentation: 4 DIN-A5-Blätter, Informationsdateien auf Diskette, deutsch
Anbieter/Hersteller: OsaMatic System GmbH, Schillerstraße 68, 02763 Zittau, Tel. (0 35 83) 70 47 92, Fax (0 35 83) 70 44 29

Tastatur-Interface: Micronik

Ab untern Tisch

Der Amiga 1200 ist zwar von seinen Ausmaßen nicht besonders groß, mit der Zeit kann aber der größte Schreibtisch zu klein werden. Wie schön wäre es, wenn man den Computer unter den Tisch stellen könnte und nur die Tastatur ist sichtbar. Um so mehr ist diese Lösung interessant, wenn eine Erweiterung aus dem PCMCIA-Schacht ragt.

Doch wie soll das gehen? Micronik, bekannt durch ihre ausgezeichneten Tower-Lösungen für den Amiga, hat als kleines »Abfallprodukt« ihrer Entwicklungen ein Tastatur-Interface im Programm, das eine Antwort auf diese Frage bietet.

Mit diesem Interface kann man einerseits an den Amiga 1200 eine PC-Tastatur anschließen, wobei das Original-Tastenfeld ungenutzt im Amiga verbleibt. Andererseits kann man das Tastenfeld in ein Original-Amiga-4000-Tastaturgehäuse einbauen und weiterhin nutzten.

Das Interface besteht aus einem Adapter, der in den Amiga 1200 eingebaut wird und über ein Folienkabel mit der Mutterplatine verbunden ist. Eine 5polige DIN-Buchse wird über ein kleines Loch nach außen geführt. Daran kann direkt eine PC-Tastatur angeschlossen werden. Will man das Original-Amiga-Tastenfeld verwenden, liefert Micronik optional ein Tastaturgehäuse vom Amiga 4000. Darin wird das Tastenfeld untergebracht und über einen Adapter und ein langes Spiralkabel mit dem Amiga 1200 verbunden. Beide Alternativen bieten Vorteile, wobei die zweite Lösung unter Umständen etwas teurer werden kann.

Der Amiga wandert untern Tisch: Nur noch die Tastatur muß auf dem Schreibtisch stehen, wenn das Micronik-Interface eingesetzt wird

Preis: Interface: 139 Mark, Tastaturgehäuse: 119 Mark
Computer: Amiga 1200
Dokumentation: 4 DIN-A5 Seiten, deutsch
Anbieter/Hersteller: Micronik Computer Service, Brückenstraße 2, 51379 Leverkusen-Opladen, Tel. (0 21 71) 2 83 86, Fax (0 21 71) 2 83 89



Während des Betriebs hat sich die Tastatur einmal aufgehängt, was sich jedoch durch einfaches Aus- und Einstecken wieder beheben ließ. Weitere Aussetzer konnten in der Folge nicht verzeichnet werden. Wird die Original-Amiga-1200-Tastatur eingesetzt haben alle Tasten die üblichen Funktionen. Bei einer PC-Tastatur werden die Amiga-Tasten durch andere ersetzt bzw. durch Kombinationen erzeugt. Mit einem kleinen, mitgelieferten Programm lassen sich diese Einstellungen frei definieren und nach eigenem Geschmack einrichten. Flexibler läßt sich ein Tastaturadapter kaum realisieren.

Fazit: Das Tastatur-Interface von Micronik erweitert das Einsatzgebiet des Amiga 1200 wesentlich und ermöglicht es, den Arbeitsplatz von Unnötigem zu befreien. Bei der Preisgestaltung könnte man etwas anwenderfreundlicher rechnen, da 139 Mark doch etwas hoch sind. *abc*

IMPRESSUM

Chefredakteur: Stephan Quinkertz (sq) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Chef vom Dienst: Petra Wängler (pw)
Textchef: Jens Maasberg
Redaktion: René Beaupoil (leitender Redakteur, rb), David Göhler (dg), Achim Karpf (abc), Ralf Kottcke (rk), Walter Watzl (ww)
Redaktionsassistenz: Sylvia Derenthal

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel. 0 89/46 13-4 14, Telefax: 0 89/46 13-4 33
Hotline Do, 15-17.oo Uhr

Manuskripteinsendungen: Manuskripte und Programmlistings werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung der Programmlistings auf Datenträgern. Mit Einsendung von Bauanleitungen gibt der Einsender die Zustimmung zum Abdruck in von MagnaMedia Verlag AG verlegten Publikationen und dazu, daß die MagnaMedia Verlag AG Geräte und Bauteile nach der Bauanleitung herstellen läßt und vertreibt oder durch Dritte vertreiben läßt. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

Layout: Frank Ackermann
Operator: Paul Dlugosch, Rudolf Scharl
Titelgestaltung: Wolfgang Berns
Computergrafik: Alexander Gerhardt
Fotografie: Roland Müller

Anzeigenverkaufsleiter: Regine Schmidt (828) – verantwortlich für den Anzeigenteil
Anzeigenverwaltung und Disposition: Anja Böhl (233)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 9 vom 1. Januar 1995

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel. 0 89/46 13-9 62, Telefax: 0 89/46 13-394

Großbritannien: Smyth International, London, Tel. 0044-8 31 40-50 58, Fax 0044-8 13 41-96 02
Frankreich: Ad Presse International S.a.r.l. 34, rue Camille Pelletan F-92300 Levallois-Perret, Tel. (1) 47 31 75 30, Fax (1) 47 31 75 07
USA: M&T International Marketing, San Mateo, Tel. 001-415-358-95 00, Fax 001-415-358-97 39
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel. 008862-713-69 59, Fax 008862-715-19 50
Italien: Medias International, Mariano, Tel. 0039-31-75 1494, Fax 0039-31-75 1482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.0031-21 53-1 20 42, Fax 0031-21 53-1 05 72
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel. 00972-3-5 56-22 56, Fax 00972-3-5 56-69 44
Korea: Young Media Inc, Seoul, Tel. 00822-765-48 19, Fax 00822-7 57-57 89
Hongkong: The Third Wave (H.K.) Ltd., Tel 00952-7 64 09 89, Fax 00852-7 64 38 57

Bestell- und Abonnement-Service:
AMIGA Aboservice 74168 Neckarsulm
Tel.: 0 71 32/9 59-242, Fax: 0 71 32/9 59-244
Einzelheft: DM 7,80
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben) DM 83,40
(inkl.MwSt, Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 109,20 (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866
Jahresabonnementpreis: öS 684,00
Schweiz: Aboverwaltungs AG, Sägestr.14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 0 64/51 91 31,
Jahresabonnementpreis: sfr 83,40

Erscheinungsweise: monatlich (zwölf Ausgaben im Jahr)
Vertriebsleitung: Benno Gaab (740)
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co KG, Breslauer Straße 5 85386 Eching

Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)

Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar

Druck: R. Oldenbourg GmbH, Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

Warenzeichen: Diese Zeitschrift steht weder direkt noch indirekt mit Escom oder einem damit verbundenen Unternehmen in Zusammenhang. Escom ist Inhaber des Warenzeichens Amiga und Commodore.

Haftung: Für den Fall, daß in AMIGA-Magazin unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlags oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können in Form von Sonderdrucken für Werbezwecke hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel. 0 89/46 13-180, Telefax 0 89/46 13-232

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Kenneth Clifford, Eduard Unzeitig

Verlagsleiter: Wolfram Höfler

Anschrift des Verlags: MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft, Postfach 1304 85531 Haar bei München, Telefon 0 89/46 13-0, Telefax 0 89/46 13-100

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW) Bad Godesberg

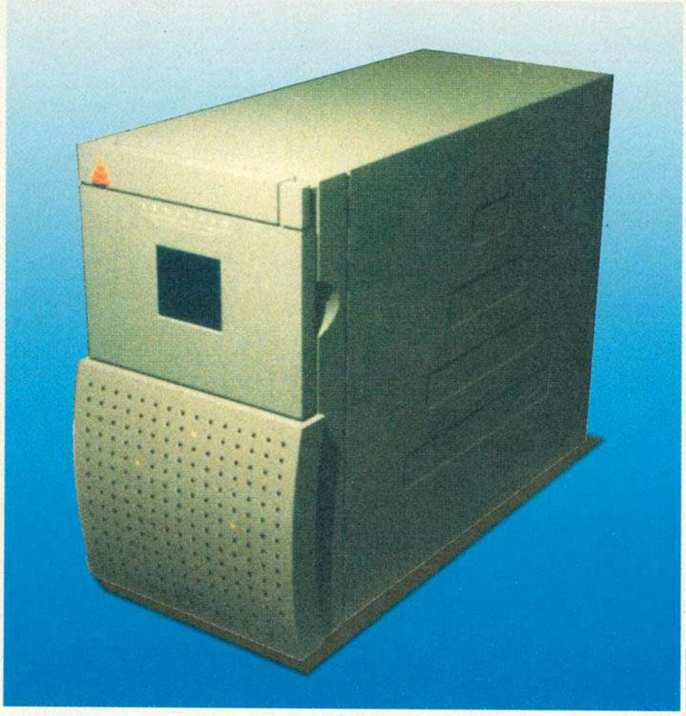
INSERENTEN

Der Schweiz-Auflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firmen Amiga-Land, Amiga & Elektronik Service und Promigos, sowie in der Österreich-Auflage von A.R.T. bei.

Amiga-Zukunft

Alles Neue

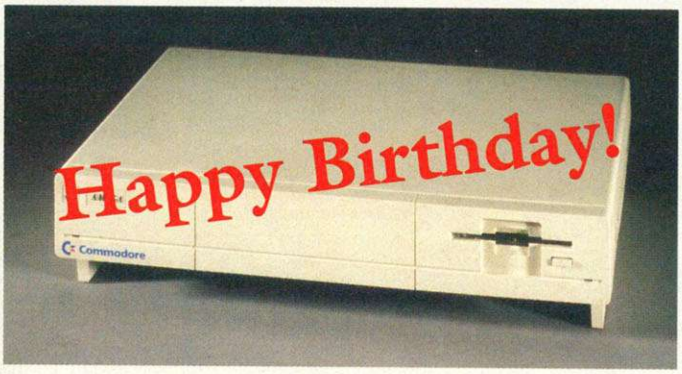
Daß es mit dem Amiga weitergeht, ist jetzt klar – das Interessante sind nun die genauen Zukunftspläne von Amiga Technologies. Wie ändern sich die aktuellen Modelle? Welchen Prozessor sollen neue Amiga-Modelle besitzen? Wird eine Amiga-Karte für den PC überhaupt kommen? Alles Fragen, die wir den Verantwortlichen von Amiga Technologies stellen werden, damit Sie über die Zukunft auf dem laufenden sind.



Video mit dem Amiga

Genlock & Co.

Videobearbeitung ist eine der interessantesten Anwendungen auf dem Amiga. Was alles machbar ist und wieviel Geld man dafür locker machen muß, erfahren Sie in unserem Artikel. Vom Titel über Spezialeffekte zum nicht-linearen Schnitt mit M-JPEG-Karten zeigen wir Ihnen alles. Verschiedene Ausbaustufen machen Ihnen die Entscheidung für das passende System mit dem entsprechenden Preisrahmen und den Einstieg in die faszinierende Welt von Amiga und Video leicht.





Amiga-Vergangenheit

Alles Gute!

Die Geburtsstunde des Amiga liegt zehn Jahre zurück. Ein guter Grund, Geburtstag zu feiern. Grund aber auch für einen ausführlichen Rückblick auf Geschehnisse: lustige, weniger lustige und auch wenig bekannte. Statements von bekannten Amiga-Persönlichkeiten enthüllen sicher die eine oder andere ungewöhnliche Tatsache, die Ihnen bisher unbekannt war. Feiern Sie im nächsten AMIGA-Magazin mit, auf daß der Amiga mindestens nochmal so lange lebt! Happy Birthday, Amiga!

Software-Tests

Prüfstand

Im Software-Bereich hat sich wieder einiges getan. Von der Version 3.0 des Raytracers »Real 3D« hat man schon wahre Wunderdinge gehört. Fußabdrücke im Schnee sind nur ein Beispiel. Auch »Cinema 4D Professional« verspricht viele neue Funktionen und wesentlich mehr Leistung. Das Bildbearbeitungsprogramm »Photogenics 1.2« läuft jetzt auch mit 16,8 Millionen Farben auf Grafikkarten. Unsere Tests zeigen Ihnen detailliert, was die Programme sonst noch leisten. Die CDs »Light ROM 2« und »Aminet 6« haben wir uns für Sie angesehen.

Die nächste Ausgabe erscheint am 26. 7. 1995

Änderungen aus aktuellem Anlaß sind möglich

Picasso II RTG

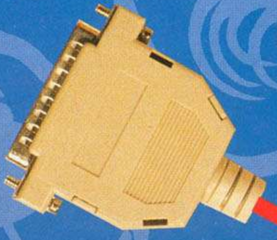


Picasso II RTG, die Grafikkarte

- Grafikkarte für alle Amigas mit Zorro-Bus
- Screenpromoter um Programme und die WB auf die Karte umzulenken.
- Unterstützt 256 Farben mit WB3.1 auch auf A2000 und A3000
- Ziehbare Screens wie auf originaler Grafik
- Workbench bis 1600 x1280 frei einstellbar
- HiColor (16Bit) und TrueColor (24Bit) Grafik: bis 16Mio Farben!
- Treiber für viele Grafikprogramme: AdPro, ImageFX, ImageMaster, Real3D....
- Jeder VGA- und MultiScan-Monitor anschließbar
- Nie mehr schwarze Bildschirmränder - konsequente Nutzung der Monitorleistung
- Systemkonforme Einbindung durch Monitorfile, Auflösung kann auch in Screenmode-Requestern ausgewählt werden
- 1-Monitorlösung: Nie wieder Umstecken um Bootmenu, Guru oder Spiele darzustellen.
- Viele weitere Spezialprogramme im Lieferumfang, u.a. Bildanzeiger

1 MB **648,-**

2 MB **749,-**





Liana

Sie brauchen die schnelle und einfache Verbindung zwischen zwei Amigas? Liana, das Low-Cost Netz ist genau das Richtige für Sie! Anschließen, Anklicken, läuft.

Liana ist das Netzwerk für den kleinen Geldbeutel mit großen Ansprüchen. Gemeinsam Festplatte und Drucker nutzen, Dateisysteme importieren oder exportieren.

- Für jeden (!) Amiga ab Workbench 2.0 und freier paralleler Schnittstelle.
- Kabel im Lieferumfang
- Commodore Netzwerksoftware Envoy im Lieferumfang
- Deutsches Handbuch
- Absturzsicher, Client und Server warten aufeinander
- Jeder Rechner kann Client oder Server sein. (Peer To Peer-Netzwerk)

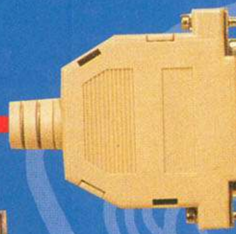
129,-

Ariadne

Verlieren Sie den Faden in Netzwerken nicht, wahren Sie Übersicht mit unserer Ariadne Ethernetkarte für alle Amiga mit Zorro-Bus. Die Ethernetkarte, die Ihrem Amiga Dampf macht. Diese Karte, ausgerüstet mit 2 zusätzlichen parallelen Schnittstellen, ermöglicht vielfältige Netzwerklösungen.

- 10Base-2 (Thin Ethernet, Koaxialkabel)
- 10Base-T (Twisted Pair, Western Stecker, Telefonkabel)
- Sockel für Boot-ROM
- SANA-II kompatible Netzwerktreiber für Ethernet und Parallel
- 32KByte Cache entlastet CPU
- ausführliches deutsches Handbuch
- Commodore Netzwerksoftware Envoy im Lieferumfang

499,-



Pablo



Das Videomodul Pablo erweitert die Picasso um zwei zusätzliche Videoausgänge. Damit können Sie die Grafikausgabe der Picasso direkt auf einem Fernseher oder Videorecorder darstellen und aufzeichnen. Das Ganze mit einer Qualität, die Sie sonst nur von seperaten Broadcast Encodern erhalten. Aus diesem Grunde wurde das Picasso Videomodul Pablo auch Testsieger im Test des 'Amiga Magzin' Ausgabe 5/94 in der Rubrik 'Videomodule'.

- 3 fach Kabelset: Cynch, Hosiden, SCART
- 5 Disketten mit Treibern, Animationsbeispielen, uvm.
- Inclusive MainActor Professional
- Vor- und Nachtrabanten (Aufzeichnen und Kopieren mit höherer Qualität) vorhanden
- 15kHz Überlastschutz
- 2 ausführliche Handbücher
- Wird auf Picasso aufgesteckt - kein Zorro-Steckplatz
- Einfache Einstellung der Video-Modi

279,-

VILLAGE TRONIC

Wellweg 95 D- 31157 Sarstedt

Tel: +49/(0)5066/7013-0	Zentrale
Tel: +49/(0)5066/7013-10	technische Hotline
Tel: +49/(0)5066/7013-18	Bestellungen
Tel: +49/(0)5066/7013-40	Mailbox
Tel: +49/(0)5066/7013-49	Telefax